



ISSN : 2774 - 1303 (Print)
ISSN : 2774 - 1311 (Online)

Thai Media Fund Journal

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1
มกราคม - มีนาคม 2568

Volume 4 Number 1
January - March 2025

บทความวิจัย

1. การรับรู้ข้อมูลสุขภาพที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของผู้สูงอายุกรณีศึกษา
โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน
จารุวรรณ กิตตินราภรณ์ วาริศา พลายบัว
2. ปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยง
ต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง
กิริติ คชนทวา
3. กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
นพวรรณ บุญธรรม ปิยพร เสาร์สาร มลวิภา ศิริโพธิราชัย
4. การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา
มัจฉิรา บุศยดี พิมพพัธู สุตานันต์ สิริระ สมนาม สุณีย์ เงินยวง
รัชนิกร ทองสุขดี ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ ประไพสิน จันทน์หอม

บทความวิชาการ

5. ปรากฏกรม: ปรากฏการณ์ จากความเป็นไทยสู่สังคมดิจิทัลในวัฒนธรรมสมัยนิยม
นที มณฑลวิทย์





วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

Thai Media Fund Journal

เจ้าของ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
ที่ปรึกษา ดร.ธนกร ศรีสุขใส ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
บรรณาธิการ รองศาสตราจารย์ ดร.บรรพต วิรุณราช

กองบรรณาธิการภายใน

ดร.ชำนาญ งามมณีอุดม กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นางสาวสุรชาติพ ลากสมทพ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

กองบรรณาธิการภายนอก

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ยุบล เป็ญจรงค์กิจ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.บรรพต วิรุณราช คณะรัฐศาสตร์
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
รองศาสตราจารย์ ดร.พูลพงศ์ สุขสว่าง คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ วนิชวัฒนาวิติ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
ดร.รพีพรรณ เตชะพัฒนสกุล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ดร.สมศักดิ์ สุวรรณสุขกุล กรมสรรพสามิต
ดร.อิทธิพล วรรณสุภากุล นักวิชาการอิสระ
นายณัฐพล ศุภสิทธิ์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายธีรพงศ์ จิตตะปะสาทะ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายแอ๊ด นิยมจ้อย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นางสาวณชารี เอี่ยมสวรรค์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งกองทุน ตามความในพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มาตราที่ 5 (5) ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์รองรับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เผื่อระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ และสามารถใช้อสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม และส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง

ขอบเขตสาขาที่รับพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของการจัดทำ TMF Journal

1. เรื่องเกี่ยวกับสภาพเปลี่ยนแปลงหรือประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี การเมือง กฎหมาย หรือปัจจัยภายนอกอื่นๆ ที่ส่งผลหรือเกี่ยวเนื่องกับสื่อ
2. สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
3. สื่อดั้งเดิม สื่อวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อหลอมรวมและนวัตกรรมสื่อ
4. การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล
5. การพัฒนาศักยภาพบุคลากรและผู้ผลิตสื่อ
6. การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ และการตรวจสอบเผื่อระวังเนื้อหาของสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์
7. จริยธรรมและจรรยาบรรณสื่อ การกำกับดูแลสื่อ และการอภิบาลสื่อ
8. เรื่องที่มีวัตถุประสงค์หรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่อ

กำหนดเผยแพร่ รายไตรมาสปีละ 4 ฉบับ เผยแพร่ต่อเนื่องเริ่มปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2565 และทำการเผยแพร่ 3 ปี หรือรวมไม่น้อยกว่า 6 ฉบับ จะทำการเสนอให้ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index หรือ TCI) ประเมินคุณภาพวารสารและเผยแพร่ต่อไป

จำนวนที่พิมพ์ 500 เล่ม

The Scope of fields considered according to the objectives of TMF Journal preparation was as follows:

1. Articles concerning changing conditions or social, cultural, economic, technological, political, legal issues, or other external factors affecting or related to the media
2. Safe and creative media
3. Traditional media, radio and television broadcasting, digital media, convergent media, and media innovation

4. Media Literacy, media information and digital literacy
5. Media Personnel and Media Creators Capabilities Development
6. Media Content Analysis and media monitoring of unsafe and unconstructive media content.
7. Media Ethics, Code of Conduct, Media Supervision, Media Regulation, and Media Governance
8. The article whose purpose or suggestion was about the media

Release Dates : Scheduled to be published quarterly, at least 4 issues per year, published continuously from the 4th quarter of 2022-2024 or a total of not fewer than 6 issues for the Thai Journal Citation Index (TCI) for the evaluation of the quality of journals

Numbers of Prints 500 printed copies

การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดหน่วยงานรัฐบาล สถาบันการศึกษาในประเทศ หน่วยงานสื่อรัฐ และเอกชน อีกทั้งเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านเว็บไซต์วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และระบบเว็บไซต์จากทาง TCI

ติดต่อ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เลขที่ 388 อาคารเอส.พี. (ไอพีเอ็ม) อาคารเอ ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน
แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทร. 02 273 0116-9 โทรสาร. 02 273 0120
E-mail : journal.tmf@thaimediafund.or.th
Website : <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/index>

พิมพ์ที่ ห้างหุ้นส่วนจำกัด เรือนแก้วการพิมพ์
947 ถนนอรุณอมรินทร์ แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร 10700
โทร. 02 411 1523 โทรสาร. 02 866 3248

-
1. บทความทุกเรื่องได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 3 ท่าน
 2. ข้อความและบทความในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นแนวคิดของผู้เขียน มิใช่เป็นความคิดเห็นของคณะผู้จัดทำ และมิใช่ความรับผิดชอบของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
 3. กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการนำไปใช้เพื่อประโยชน์สาธารณะแต่ขอให้อ้างอิงแสดงที่มา

บรรณาธิการ

ขอขอบพระคุณหัวหน้าศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทยที่ได้พิจารณาคุณภาพวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้เข้าคุณภาพ TCI กลุ่มที่ 2 โดยรับรองตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2568 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2572 และยังอนุญาตให้ยื่นประเมินอีกครั้งได้ในเดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ 2570 และขอขอบคุณนักวิจัยทุกท่านที่เคยส่งบทความมาเผยแพร่ก่อนหน้านี้ทั้ง ๆ ที่ในช่วงนั้นวารสารยังไม่ได้เข้าประเมินคุณภาพตลอด 3 ปีที่ผ่านมา

ขอขอบคุณทุก ๆ ท่านอีกครั้งที่มีส่วนในการสนับสนุนให้วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ให้ได้คุณภาพดังกล่าวมา

บรรพต วิรุณราช

บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความ	หน้าที่
บทความวิจัย	
การรับรู้ข้อมูลสุขภาพที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของผู้สูงอายุ กรณีศึกษาโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน จารุวรรณ กิตตินราภรณ์ วาริตา พลายบัว	1 – 23
ปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของ ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง กิริติ ศุขันทวา	24 - 51
กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา นพวรรณ บุญธรรม ปิยพร เสาร์สาร มลวิภา ศิริโหราชัย	52 - 82
การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับลดคุณลักษณะความ บกพร่องทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับ ประถมศึกษา นัฐจิรา บุศย์ดี พิมพ์พัธ สุदानันต์ สิริระ สมนาม สุณีย์ เงินยวง รัชนิกร ทองสุขดี ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ ประไพลิน จันทน์หอม	83 - 130
บทความวิชาการ	
ปรากฏภูมิ: ปรากฏการณ์ จากความเป็นไทยสู่สังคมดิจิทัลในวัฒนธรรมสมัย นิยม นที มณฑลวิทย์	131 – 161
คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์	162 – 168
การเขียนเอกสารอ้างอิง	169 – 173
จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความ	174 – 176
ค่าธรรมเนียมในการส่งบทความ	177
ใบสมัคร/ ต่ออายุสมาชิก	178

บทความวิจัย

การรับรู้ข้อมูลสุขภาพที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยน
พฤติกรรมสุขภาพของผู้สูงอายุ
กรณีศึกษาโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน
จารูวรรณ กิตตินราภรณ์¹ วาริตา พลายบัว²

Received 2 December 2024

Revised 24 March 2025

Accepted 30 March 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข้อมูลสุขภาพกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative methodology) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ใช้ประเด็นคำถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยรวบรวมจากกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคม ตำบลจรเข้สามพัน อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 17 คน พบว่า การรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างการเปิดรับสื่อบุคคลมากที่สุด และลำดับถัดมา ได้แก่ สื่อวิทยุ

1, 2 คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, E-mail: Jaruwank@rmail.ru.ac.th



(YouTube) และสื่อโทรทัศน์ ในด้านการรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์และสื่อโทรทัศน์ทุกวัน สำหรับสื่อบุคคล กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อบุคคลมากที่สุดแต่ในทางกลับกันกลับกลับเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพเป็นลำดับที่ 2 อีกทั้ง ยังพบความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข้อมูลสุขภาพกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างที่ว่า ยิ่งกลุ่มตัวอย่างรับรู้ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพมากเท่าใด ยิ่งมีพฤติกรรมดูแลสุขภาพมากขึ้น

คำสำคัญ ผู้สูงอายุ พฤติกรรมสุขภาพ การรับรู้ข้อมูลสุขภาพ โรงพยาบาล
ส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน



Awareness of health information affecting health behavior change of the elderly: A case study of Chorakhe Sam Phan Sub district Health Promotion Hospital Jaruwan Kittinaraporn¹ Warisa Plaibua²

Abstract

This research contains two objectives: 1) to study the health information awareness of the elderly social addicts in the hospital responsibility area of Chorakhe Sam Phan Sub district Health Promotion Hospital 2) to study the relationship between health information awareness and health behavior of the elderly social addicts in the hospital responsibility area of Chorakhe Sam Phan Sub district Health Promotion Hospital. The research team used qualitative methods, in-depth interviews and questions as a collection tool to obtain data according to the established research purposes. Seventeen elderly people from the social addiction group in Chorakhe Sam Phan Sub district, Suphan Buri Province, it was found that the population with the highest personal media exposure rate has health awareness, followed by YouTube and television. The

^{1,2} Faculty of Mass Communication Ramkhamhaeng University, E-mail: Jaruwana.k@rmail.ru.ac.th



frequency of receiving health information found that the sample is open to social media and television every day. For personal media, the sample group is the most open to personal media, but on the other hand, health information is usually opened in order two. The relation between health information perception and health behavior was studied, and it was found that the stronger the subjects perception of health information, the stronger their health behavior.

Keywords: Elderly People, Health Behavior, Health Information Awareness, Chorakhe Sam Phan Sub district Health Promotion Hospital

บทนำ

ตัวเลขของผู้สูงอายุทั่วโลกที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในสังคมไทยเองก็เช่นเดียวกัน สำนักงานส่งเสริมสุขภาพหรือ สสส. (Office of the Health Promotion Fund, 2021) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันจำนวนผู้สูงอายุทั่วโลกมีจำนวน 1,000 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 10 ของจำนวนประชากรทั้งหมด โดยเฉพาะในแถบภูมิภาคเอเชียนั้น พบว่า มีจำนวนประชากรผู้สูงอายุมากถึงร้อยละ 11 ของจำนวนประชากรในแถบภูมิภาคนี้ ยิ่งไปกว่านั้น ยังพบว่า ใน 7 ประเทศของภูมิภาคเอเชียได้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างโดยสมบูรณ์ ซึ่งสังคมผู้สูงอายุนั้นประกอบด้วย สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป ที่มีจำนวนเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด หรือมีประชากรที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป ที่เท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 14 ก็จะได้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aging Society) แต่หากประเทศใดมีสัดส่วนประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนมากกว่าร้อยละ 28 ก็จะได้ถือว่าเป็นสังคมผู้สูงอายุระดับสุดยอด (Super-aged Society) ซึ่งสถานการณ์ผู้สูงอายุในประเทศไทยไม่ได้แตกต่างจากทั่วโลกมากนัก โดยกรมอนามัย (Department of Health, 2022) ระบุว่า ในปี พ.ศ. 2564 ประเทศไทยมีสัดส่วนของประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ร้อยละ 17.81 ของจำนวนประชากรไทย อีกทั้ง สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562) ได้คาดการณ์ถึงสถานการณ์ผู้สูงอายุในประเทศไทยว่า ในปี พ.ศ. 2566 ประเทศไทยจะมีจำนวนประชากรผู้สูงอายุมากถึง ร้อยละ 20.66 ของประชากรในประเทศไทยและในปี พ.ศ. 2578 ประเทศไทยจะมีจำนวนผู้สูงอายุ ร้อยละ 28.55 ของจำนวนประชากรไทยทั้งประเทศ



ดังนั้น คณะผู้วิจัยได้ตั้งข้อสงสัยว่า หากสังคมทั่วโลกเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุแล้ว กลุ่มผู้สูงอายุโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้สูงอายุในสังคมไทยมีการรับรู้ข่าวสารสุขภาพอย่างไร อีกทั้ง คณะผู้วิจัยได้พิจารณาสถานการณ์ผู้สูงอายุในประเทศไทยจากรายละเอียดด้านจำนวน พบว่า ในประเทศไทยมีจังหวัดที่เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ทั้งสิ้น 4 จังหวัด โดยมีสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุ ดังนี้ จังหวัดสมุทรสงคราม ร้อยละ 25 จังหวัดสุพรรณบุรี ร้อยละ 24.1 จังหวัดราชบุรี ร้อยละ 21.9 และจังหวัดเพชรบุรี ร้อยละ 21.2 2 (Health Area 5, 2021)

ดังนั้น คณะผู้วิจัยเห็นว่าหากเราจะศึกษาข้อมูลสุขภาพประชาชนในระดับปฐมภูมิเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาระบบการสื่อสารสุขภาพในระดับชุมชน การเลือกศึกษาโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) ที่เป็นแหล่งข้อมูลด้านสุขภาพชุมชนจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) ที่ผ่านการคัดเลือกและได้รับรางวัลตำบลจัดการสุขภาพระดับดีมากประจำปี พ.ศ. 2562 เนื่องจากในปี พ.ศ. 2563-2564 ไม่มีการคัดเลือกเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (Covid-19) ได้แก่ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลตำบลจรเข้สามพัน อำเภ่อู้อทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ยิ่งไปกว่านั้น ทางโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลตำบลจรเข้สามพันยังได้รับรางวัลนวัตกรรมสาธารณสุขดีเด่นในปี พ.ศ. 2563 อีกด้วย (ผู้อำนวยการโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2565)



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข้อมูลสุขภาพกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กลุ่มผู้สูงอายุ หมายถึง ผู้สูงอายุติดสังคมที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ที่ช่วยเหลือตัวเองได้ ดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างอิสระ สามารถดำเนินกิจวัตรประจำวันได้ มีหรือไม่มีโรคเรื้อรังก็ได้ แต่อยู่ในช่วงควบคุมโรคได้ หรือจะเป็นผู้มีสถานะเสี่ยงต่อการเกิดโรค ที่สามารถช่วยเหลือผู้อื่น สังคม หรือชุมชนได้
2. ผู้สูงอายุติดสังคม หมายถึง กลุ่มผู้สูงอายุที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม
3. การรับรู้ข้อมูลสุขภาพ หมายถึง การรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ สื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อชุมชน สื่อกิจกรรมพิเศษ แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ และความบ่อยครั้งในการเปิดรับ
4. พฤติกรรมสุขภาพ หมายถึง ความเข้าใจ การตีความหมายในการปฏิบัติตัวหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อดูแลสุขภาพของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการป้องกันหรือการส่งเสริมให้สุขภาพร่างกายของตนเองแข็งแรง ป้องกันอาการเจ็บป่วย โดยแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การเลือกรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การรักษาสุขอนามัยส่วนบุคคล การเลือกใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อป้องกันหรือรักษาโรค และการป้องกันอุบัติเหตุ



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สามารถนำข้อค้นพบที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการรับมือกับสังคมผู้สูงอายุในเขตชนบท เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางประชากรอย่างทันท่วงที เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านประชากรจะส่งผลกระทบต่อโดยตรงไม่ว่าจะเป็นด้านสาธารณสุขหรือด้านเศรษฐกิจ

วรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

คณะผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดกระบวนการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของ Chaturongkul (2007) ในรับรู้ของมนุษย์ ได้แก่ 1) การให้ความสนใจ 2) การจัดระบบ 3) การตีความ และ 4) การค้นคืนข้อมูล ในการวิเคราะห์การความเข้าใจ และการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างในกระบวนการที่กลุ่มตัวอย่างเลือกรับข่าวสารที่ตนเองสนใจ

แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

คณะผู้วิจัยใช้แนวคิดความต้องการของผู้สูงอายุของ Smitthikrai (2010) เพื่อประกอบการอภิปรายผลของผลการศึกษา ดังนี้ 1) ความต้องการทางกายภาพ ที่เป็นปัจจัย 4 ของการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ 2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ในความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน รวมถึงความมั่นคงและปลอดภัยทางเศรษฐกิจ 3) ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหรือครอบครัว การมีปฏิสัมพันธ์และเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ชุมชน และสังคม 4) ความต้องการยอมรับนับถือ ผู้สูงอายุต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือและความเคารพจากบุคคลอื่นเช่นเดียวกับทุกวัย อีกทั้ง ยังต้องการมีคุณค่าและ



มีประโยชน์ต่อผู้อื่น และ 5) ความต้องการบรรลุความสำเร็จสูงสุดในชีวิต เป็นความสำเร็จในสิ่งที่ท้าทายที่ได้มาจากความสามารถและศักยภาพของตนที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพ

คณะผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพประกอบการอภิปรายผลของผลการศึกษา เพื่อได้เข้าใจพฤติกรรมด้านสุขภาพของผู้สูงอายุที่ Votwi (2005) กล่าวว่า พฤติกรรมสุขภาพของผู้สูงเป็นการส่งเสริมการทำกิจกรรมของชีวิตประจำวัน โดยมีเป้าหมายในการป้องกันการเกิดโรคและสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข อีกทั้ง คณะผู้วิจัยได้ใช้งานของ Phapapen and Sawing (1994) ในการศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมสุขภาพ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านจิตวิทยา 2) องค์ประกอบด้านสังคมและวัฒนธรรม 3) องค์ประกอบด้านครอบครัว 4) องค์ประกอบด้านกลุ่มบุคคลในสังคม และ 5) องค์ประกอบด้านสภาพสังคม เพื่อเห็นสาเหตุที่มาของพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ใช้ประเด็นคำถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ผู้สูงอายุในตำบลจรเข้สามพัน อำเภออุ้มถ้อง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 1,015 คน (ชนาภรณ์ วงษา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)



การกำหนดขนาดตัวอย่าง ในการศึกษาคั้งนี้ผู้วิจัยใช้รูปแบบการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) ได้แก่ เลือกลุ่มแบบเจาะจงพื้นที่ (Purposive Sampling) โดยอาศัยอยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของรพ.สต.จรเข้สามพัน 7 หมู่บ้าน และการเลือกแบบกำหนดโควต้า (Quota Sampling) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ หมู่บ้านละ 2 คน และเป็นผู้สูงอายุที่ผ่านแบบประเมินคัดกรอง Barthel ADL ว่าเป็นกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ที่ช่วยเหลือตัวเองได้ รวม 14 คน แต่คณะผู้วิจัยได้เก็บจำนวนกลุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 17 คน เนื่องจากต้องการข้อมูลที่เพียงพอจนพบข้อมูลอิมตัวสำหรับการตอบคำถามวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยสรุปบทสัมภาษณ์และบทสนทนาตามประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ โดยนำเสนอข้อมูลแบบการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) และมีการอ้างอิงคำพูด (Quotation) ของผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบการสรุปผล นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังตีความข้อมูลโดยใช้เครื่องมือทางความคิด (Concept Tools) โดยมีกรอบการวิเคราะห์ คือ ใช้แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบการวิเคราะห์

ผลการวิจัย

การรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน พบว่า โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อบุคคลมากที่สุด จากบุคลากรทางแพทย์ ได้แก่ เจ้าหน้าที่สาธารณสุขของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล บุคลากรทาง



การแพทย์ อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ชมรมต่าง ๆ และคำสอนของบรรพบุรุษ ตามลำดับ และลำดับถัดมา ได้แก่ สื่อยูทูป (YouTube) แอปพลิเคชันไลน์ (Line) สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือและแผ่นพับเรื่องสุขภาพบอร์ดประชาสัมพันธ์ของรพ.สต.จรเข้สามพัน และเฟซบุ๊ก (Facebook) ตามลำดับ

อีกทั้ง ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์และสื่อโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งถือว่าเป็นความบ่อยครั้งในการรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ยูทูป (YouTube) ไลน์ (Line) สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส และเฟซบุ๊ก (Facebook) ตามลำดับ

สำหรับสื่อบุคคลกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อบุคคลมากที่สุดแต่ในทางกลับกันกลับมีความบ่อยครั้งในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพเป็นลำดับที่ 2 จากเจ้าหน้าที่สาธารณสุขของรพ.สต.จรเข้สามพันหรือ อสม. อีกทั้ง กลุ่มตัวอย่างยังเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจากแพทย์ประจำที่ตนทำการรักษาโรคประจำตัวที่โรงพยาบาลพร้อมกับการได้รับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับที่มีข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพกลับมาศึกษาเพิ่มเติมด้วย ยิ่งไปกว่านั้น คณะผู้วิจัยยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจากสื่อบุคคลขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมของชุมหลายหลายกิจกรรม ได้แก่ ชมรมปั่นจักรยาน ชมรมแอโรบิก และชมรมผู้สูงอายุ รวมถึง บอร์ดประชาสัมพันธ์ของ รพ.สต. จรเข้สามพันที่ให้ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพแก่กลุ่มตัวอย่างด้วยอีกทางหนึ่ง

จากการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่างจากบุคลากรทางแพทย์ สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกส่งจากกลุ่มของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพันเป็นตัวแปรต้นที่สร้างการรับรู้ด้านสุขภาพ เช่น “ในกลุ่มไลน์ ผอ.ก็จะส่งเรื่องสุขภาพ



มาทุกวัน” “ทุกอาทิตย์จะมีเจ้าหน้าที่จาก รพ.สต. มาให้ความรู้อาทิตย์ละครั้ง” (สงวน คำเสียงใส และชอบศรีเอี่ยม, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2565) “เดี๋ยวนี้อ้อมมั้นหาว่าเราก็ดูจากโซเชียล” “โทรทัศน์ อย่าง ThaiPBS มีข่าวสุขภาพก็ดูทุกวัน (วันชัย วงษา และชั้นทอง อาจคงหาญ, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2565)

จากตัวอย่างข้างต้น คณะผู้วิจัยพบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นได้แก่ การรับรู้ข้อมูลสุขภาพมีอิทธิพลกับตัวแปรตามได้แก่พฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างได้แก่ การดูแลสุขภาพตนเอง เช่น การบริโภคผักมากที่สุด รองลงมาได้แก่ การบริโภคน้ำพริกและผลไม้ และเลือกปลูกผักทานเอง รวมถึงเลือกซื้อผักปลอดสารพิษตามลำดับ ในส่วนพฤติกรรมสุขภาพด้านการออกกำลังกายพบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกการขี่จักรยานมากที่สุด เนื่องจากชุมชนมีชมรมปั่นจักรยาน รองลงมาได้แก่ การออกกำลังกายผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำสวนหรืองานบ้าน กลุ่มตัวอย่างเลือกออกกำลังกายด้วยการเดินและควบคุมอาหารตามลำดับ ซึ่งคณะผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมทางตรงในการดูแลสุขภาพด้วยการเลือกรับประทานอาหารที่สูงกว่า พฤติกรรมทางอ้อมที่เป็นการออกกำลังกาย เพื่อการดูแลรักษาสุขภาพ

ยิ่งไปกว่านั้น งานวิจัยชิ้นนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้ภาพ 3 ภาพ เพื่อสอบถามเรื่องการตีความข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ ดังนี้ 1) ภาพโฆษณา ได้แก่ ภาพโฆษณาถึงเจ้าบำรุงสุขภาพเสริมภูมิคุ้มกัน 2) ภาพเชิงข่าว ได้แก่ สธ.เผยสารสกัดกัญชารักษาลมชัก-มะเร็งระยะสุดท้าย และ 3) ภาพที่พบการส่งต่อในกลุ่มไลน์ของผู้สูงอายุ ได้แก่ ภาพมะนาวโซดารักษาโรคมะเร็งได้



 <p>ภาพที่ 1 ตั้งเฝ้าบำรุง สุขภาพเสริมภูมิคุ้มกัน ที่มา Google Search</p>	 <p>ภาพที่ 2 ภาพเชิง ข่าว สธ.เภยสาร สกัดกัญชารักษา ลมชัก-มะเร็งระยะ สุดท้าย ที่มา Google Search</p>	 <p>ภาพที่ 3 ภาพมะนาว โซดารักษาโรคมะเร็งได้ ที่มา Google Search</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตารางที่ 1 ภาพเพื่อการตีความ

คณะผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะการตีความข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพว่า ชาวใดเป็นชาวปลอม เนื่องจากประสบการณ์ตรงและจากการรวมกลุ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชน ทั้งกิจกรรมการออกกำลังกาย และกิจกรรมสนทนาการ รวมถึงการมีสื่อบุคคลที่เข้มแข็งอย่างเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน และอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.)

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน

การเปิดรับสื่อ เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับสื่อบุคคลจากบุคลากรทางแพทย์ มากที่สุด ลำดับถัดมา ได้แก่ สื่อ

ยูทูป (YouTube) และสื่อโทรทัศน์ ตามลำดับ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่ช่วยเหลือตัวเองได้ และอยู่ในชมรมต่าง ๆ ของชุมชน เช่น ชมรมปั่นจักรยาน ชมรมเต้นแอโรบิก หรือชมรมผู้สูงอายุ ซึ่งชมรมต่าง ๆ เหล่านี้มีเจ้าหน้าที่จากโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพันเป็นผู้นำและมีส่วนสนับสนุนส่งเสริมในกิจกรรมดังกล่าว พร้อมทั้งสอภทกรให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพไม่ให้เกิดสภาวะเสี่ยงต่อโรคหรือสามารถควบคุมโรคได้ ซึ่งจากสัมภาษณ์แบบเจาะลึกของธนาภรณ์ “เจ้าหน้าที่สาธารณสุขของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพันมีการแชร์ข้อมูลข่าวสารด้านการดูแลสุขภาพไปยังสมาชิกในกลุ่มไลน์ที่ประกอบด้วยอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ประธานชมรมต่าง ๆ และสมาชิกในชุมชน” (ธนาภรณ์ วงษา, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 27 ธันวาคม 2565) สอดคล้องจากสัมภาษณ์แบบเจาะลึกของคุณป้ามณี บุญมี กล่าวว่า “ตนเองเป็นผู้สูงอายุ ในชมรมจะมีกิจกรรมทุกวันทั้ง 9 ของเดือน หมอมาบรรยายเกี่ยวกับโรคของผู้สูงอายุ เราก็ทำตามเขา แล้วก็บอกเพื่อนว่าหมอเขาบอกอย่างนี้ ใครไม่ทำมันก็ไม่ค่อยดี” จากบทสัมภาษณ์แบบเจาะลึกของ ลุงเปี้ยก รอดเหม้ย พบว่า “ตนเองเลือกจะขี่จักรยานและก็ได้เดิน เลือกเองเป็นชมรมจักรยาน ทำให้เราอยากปั่นจักรยานมากขึ้น” จากบทสัมภาษณ์แบบเจาะลึกของชัยชนะ “ผมเดินหรือวิ่ง ครึ่งชั่วโมงอย่างน้อยระยะทาง 3 กิโลเมตร ก่อนนอนมือเย็นผมจะต้องมีผักและผลไม้ปลอดสารพิษทุกวัน ป้องกันเรื่องท้องผูก เรามีความรู้พวกนี้ส่วนหนึ่งมาจากบรรยายที่เราไปร่วมชมรม คุณหมอจะมีบรรยายเรื่องโรคและการออกกำลังกายตามวัย” (มณี บุญมี เปี้ยก รอดเหม้ย และชัยชนะ ศรีเทรา, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 29 ธันวาคม 2565)



ในด้านความบ่อยครั้งในการรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์และสื่อโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งถือว่าเป็นความบ่อยครั้งในการรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย โดยเฉพาะสมาร์ทโฟนที่ถือว่าเป็นสื่อที่อยู่ในมือของกลุ่มตัวอย่าง ที่ต่างจากสื่อบุคคลกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อบุคคลมากที่สุดแต่ในทางกลับกัน กลุ่มตัวอย่างมีความบ่อยครั้งในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพเป็นลำดับที่ 2 จากเจ้าหน้าที่สาธารณสุขของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพันหรือ อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) เพราะสื่อบุคคลต้องใช้เวลาเดินทางเพื่อเข้าถึงเป็นการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน (Face to Face) บทสัมภาษณ์เชิงลึกของ สวง “หมอกี่ส่งไลน์ให้ดูตลอด น่าเชื่อถือ เรากี่ส่งต่อ บอกต่อมีความรู้ไปบอกคนอื่นได้” สัมภาษณ์เจาะลึกของ สมบูรณ์ เตียมตะกูล “ข้อมูลด้านสุขภาพ ดูในยูทูป ช่องนายแพทย์หรือเภสัช เพราะว่าเขาเป็นหมอ เป็นช่องทั่ว ๆ ไป โดยช่วงโควิดดูแทบทุกวัน ถ้ามีโรคแปลกๆ มากขึ้นก็ดูเพิ่มเติมติดตามตลอด” (สวง คำเสียงใส และสมบูรณ์ เตียมตะกูล, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 29 ธันวาคม 2565)

สรุปผลพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมสุขภาพด้านการบริโภคผักมากที่สุด รองลงมา น้ำพริกและผลไม้ เลือกปลูกผักทานเอง และเลือกซื้อผักปลอดสารพิษตามลำดับ บทสัมภาษณ์เชิงลึกของ หลิว “ดูแลตัวเอง น้ำพริก ผักลวก ปลา ผลไม้ ดูยูทูป (YouTube) ไลน์ (Line) หมอ เพื่อนบ้านแถวบ้านช่วยกันมีส่วนให้เราสุขภาพดี” (หลิว ศรีบัวสด, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 30 ธันวาคม 2565)



ในส่วนพฤติกรรมสุขภาพด้านการออกกำลังกายพบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกการขี่จักรยานมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ การออกกำลังกายผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และการออกกำลังกายด้วยการเดินและควบคุมอาหารอยู่ในลำดับที่ 3 บทสัมภาษณ์เชิงลึกของ พินิจ “ปั่นจักรยาน คุณหมอมารวมเป็นชมรม อาหารก็กินผักดิบ ผักสดปลอดสารพิษ” บทสัมภาษณ์เชิงลึกของ ไสว “เข้าตื่นมาก็ทำงานบ้าน เป็นกิจวัตรประจำวันก็ไม่ป่วย” (พินิจ แผนสมบุรณ์ และไสว อาจคงหาญ, การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 30 ธันวาคม 2565)

อภิปรายผล ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข้อมูลสุขภาพกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคมที่อยู่ในพื้นที่ความรับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน

จากการรับรู้ข้อมูลสุขภาพกลุ่มตัวอย่างเลือกเปิดรับข้อมูลจากบุคลากรทางการแพทย์มากที่สุด ผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างปรับพฤติกรรมเลือกรับสื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีการสื่อสารในการเลือกเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้ง ก็ยังเลือกเปิดรับสื่อมวลชนอย่างสื่อโทรทัศน์ ซึ่งสื่อโทรทัศน์ถือว่าเป็นสื่อหลักอยู่ควบคู่กับสังคมไทยมาอย่างช้านานและทุกครัวเรือนโดยเฉพาะต่างจังหวัดยังเปิดรับสื่อโทรทัศน์ ยิ่งไปกว่านั้น ผลการศึกษาของ Thap-in and Keawrobtham (2017) ศึกษาเรื่อง “สื่อกับผู้สูงอายุ” พบว่า สื่อหลักอย่างสื่อโทรทัศน์ก็ยังคงเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้สูงอายุได้มากที่สุด โดยปัจจัยด้านการศึกษาและปัจจัยทางด้านสังคม สภาพครอบครัวและฐานะทางเศรษฐกิจ ตลอดจนปัจจัยทางกายภาพ เช่น พื้นที่อยู่อาศัยนั้นล้วนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อทั้งสิ้น ส่วนผลกระทบของสื่อต่อผู้สูงอายุนั้นมีทางลบและทางบวกทั้งด้านสุขภาพร่างกายและสภาพ



จิตใจ ซึ่งการเปิดรับสื่อเหล่านี้สะท้อนออกมาถึงรูปแบบการรับรู้ข้อมูลสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับ Kaewthep (1998) ได้อธิบายว่า ปริมาณและแบบแผนการใช้สื่อจะสัมพันธ์กับช่วงชีวิตของมนุษย์ที่เปลี่ยนไป สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยสูงอายุเลือกใช้สื่อ โดยมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเรื่องของการดูแลสุขภาพหรือการควบคุมโรคประจำตัวของตนเอง และ Prasertsri (2005) ได้กล่าวถึง อิทธิพลจากลักษณะส่วนตัวของผู้สารที่รับรู้มาจากแรงจูงใจซึ่งเกิดจากภายในจิตใจและเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันการบรรลุเป้าหมายหรือความต้องการของบุคคล กลุ่มตัวอย่างเกิดความกังวลเกี่ยวกับสุขภาพของตนเมื่อเข้าสู่วัยสูงอายุจึงต้องแสวงหาข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของตน สอดคล้องกับ Cheichanya (2015) ศึกษาเรื่อง “แบบจำลองเชิงโครงสร้างการยอมรับและรูปแบบการใช้ประโยชน์จากใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของผู้สูงอายุ” ในส่วนของผลที่เกิดจากการนำงานเทคโนโลยีการสื่อสารมาใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่า เทคโนโลยีการสื่อสารส่งผลต่อผู้สูงอายุใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ผลด้านความรู้จากการแสวงหาข่าวสาร 2) ผลด้านการตระหนักถึงศักยภาพของตนในการเรียนรู้ และ 3) ผลด้านความสัมพันธ์ในสังคมกับบุคคลในครอบครัว รวมทั้งกลุ่มเพื่อน ยิ่งกลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยสูงอายุที่ต้องเผชิญการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายจึงแสวงหาข่าวสารจากการเลือกเปิดรับสื่อ เพื่อป้องกันและดูแลสุขภาพของตน สอดคล้องกับ Intarakanhaeng (2009) กล่าวว่า พฤติกรรมสุขภาพเป็นการกระทำ การปฏิบัติ การแสดงออก และทำที่ที่จะกระทำซึ่งก่อให้เกิดผลดี หรือผลเสียต่อสุขภาพของตน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะงดเว้นอาหารที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ เช่น อาหารประเภททอด ลดปริมาณข้าว เน้นรับประทานอาหารประเภท ต้ม



นี้ โดยเฉพาะการปรุงอาหารด้วยวัตถุดิบอย่างปลาน้ำจืด รวมถึง การเลือกการออกกำลังกายของกลุ่มตัวอย่างที่สอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของตน ผ่านการเปิดรับเนื้อหาการดูแลสุขภาพจากผู้เชี่ยวชาญในสื่อสังคมออนไลน์ รายการโทรทัศน์ และบุคลากรทางการแพทย์ถือว่าการปรับด้านพฤติกรรมสุขภาพ สอดคล้องกับ Suwan and Suwan (1993) กล่าวถึง รูปแบบของพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพว่าเกิดจากการกระทำในขณะที่ร่างกายยังแข็งแรงเป็นปกติ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะมีสุขภาพที่สมบูรณ์ด้วยวิธีการออกกำลังกายและปรับพฤติกรรมมารับประทานอาหารเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง

อีกทั้ง คณะผู้วิจัยพบว่า ความต้องการข่าวสารด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง เป็นสาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเลือกเปิดรับและรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่ตนเองสนใจ พร้อมนำไปปรับกับรูปแบบชีวิตของตนเองก่อให้เกิดพฤติกรรมสุขภาพที่มาจากความต้องการภายในบุคคล ได้แก่ ความรู้ที่ได้รับมาจากสื่อ ค่านิยมของชุมชน แรงจูงใจในการดูแลตนเองเพื่อป้องกันโรคหรือลดอาการของโรคที่ก่อเป็นความตั้งใจจนเกิดพฤติกรรมด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับ Mupayak, Pandee and Thiraphatthana (1996) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมดูแลสุขภาพของแต่ละบุคคลนั้นแตกต่างกัน เนื่องมาจากปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการปฏิบัติตน ยิ่งไปกว่านั้น คณะผู้วิจัยพบว่า การรับรู้ข้อมูลสุขภาพในระดับชุมชนต้องมาจากเครือข่ายด้านสุขภาพที่เข้มแข็งอย่างโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล เนื่องจากเป็นหน่วยงานบริการระดับปฐมภูมิที่ตั้งอยู่ในชุมชน มีความใกล้ชิดกับประชาชน และมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาสุขภาพและความต้องการของประชาชนในพื้นที่



ดังนั้น จากผลการศึกษาพบว่า โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพันได้ปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถในการให้ความรู้ด้านสุขภาพ รวมถึง การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพอย่างเป็นองค์รวม พร้อมทั้ง ได้รับความร่วมมือจากภาคชุมชนจากกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคม (Social Bound) ในชุมชนได้เข้าร่วมในชมรมต่าง ๆ ตามความสนใจของตน นอกจากนี้จะช่วยเรื่องสุขภาพทางกายแล้วนั้น ยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ กลุ่มตัวอย่างสามารถเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงและสามารถปรับตัวได้ดีก็จะมีสภาวะทางจิตใจที่ดี อย่างเช่นป่าชอบที่ชอบหัวเราะตลอดเวลา ป่ามณี ก็เข้าร่วมกิจกรรมในชมรมผู้สูงอายุขึ้นชอบกิจกรรมฟังเทศน์ทำให้จิตใจสงบ ป่าน้ำค้าง ที่กล่าวว่าตนเองสุขภาพดีจนทุกวันนี้ยังไม่มีโรคประจำตัวและมักจะหัวเราะอย่างภาคภูมิใจทุกครั้งที่พูดความแข็งแรงของตนเอง หรือแม้แต่ป่าเทียน มักจะหัวเราะบ่อย ๆ หัวเราะก่อนเพื่อดูแลตนเอง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงออกในทางพึงพอใจ อารมณ์ดี ก่อให้เกิดความมั่นคงทางด้านอารมณ์ มีความมั่นใจในการดำรงชีวิต ส่งผลต่อสภาพจิตใจที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญาและความสามารถทางสมองของกลุ่มตัวอย่างในการส่งผลทางด้านความจำและการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ

ยิ่งไปกว่านั้น การดูแลสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มผู้สูงอายุติดสังคม (Social Bound) เป็นความต้องการทางกายภาพที่ประกอบด้วยปัจจัยสี่ที่เพียงพอ สุขภาพพลานามัยที่ดี การพักผ่อนที่เพียงพอ การส่งเสริมสุขภาพและการรักษาพยาบาลอย่างทั่วถึง ส่งผลถึงความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมของชมรมต่าง ๆ ได้รับมิตรภาพจากเพื่อน รวมถึง การก่อให้เกิดความพึงพอใจต่อตนเอง การเห็นว่าตนเองยังมีคุณค่ากับ



สังคมสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เทียบเท่ากับคนวัยอื่น ๆ Mingmanee (2006) ที่กล่าวถึง พฤติกรรมการดูแลสุขภาพว่าเป็นการปฏิบัติกิจกรรมที่บุคคลริเริ่มและกระทำด้วยตนเอง เพื่อรักษาไว้ด้วยสุขภาพของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างมีความรู้จากการเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ จากสื่อบุคคลและสื่อสังคมออนไลน์ มีแรงจูงใจที่จะดำเนินกิจกรรมทางสุขภาพ ทั้งการเลือกรับประทานอาหารและการออกกำลังกาย รวมถึงการให้ความสำคัญกับการมีสุขภาพที่ดี ผ่านการทำกิจกรรมในชมรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ จนสามารถบรรลุผลตามเป้าหมายด้านสุขภาพที่ตนต้องการ

สรุปได้ว่า การรับรู้ข้อมูลสุขภาพมีความสัมพันธ์ระหว่างกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง ยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการด้านสุขภาพมากเท่าไร ก็ยิ่งเปิดรับสื่อมากขึ้นเท่านั้น เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อ กลุ่มตัวอย่างก็จะรับรู้และตีความสารเหล่านั้นตามขอบเขตประสบการณ์และก่อให้เกิดเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ เช่น การปรับเมนูอาหารและการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับตน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากบุคลากรทางการแพทย์ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลค่อนข้างมาก ดังนั้น ภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการให้การสนับสนุนเงินทุนการจัดกิจกรรมภายในชุมชน รวมถึง การพัฒนาบุคลากรที่อยู่ภายใต้การดูแลของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล



ข้อเสนอแนะการนำไปใช้ในเชิงวิชาการ

เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาในพื้นที่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลเพียงแห่งเดียว ในอนาคตอาจศึกษาในหลากหลายพื้นที่ หรือนำผลการศึกษาวิจัยชิ้นนี้ไปพัฒนาเป็นแบบสอบถาม เพื่อนำไปศึกษาในรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การรับรู้ข้อมูลสุขภาพที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของผู้สูงอายุกรณีศึกษาโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจรเข้สามพัน” (Perception of health information affecting health behavior change of the elderly: A case study of Chorakhe Sam Phan Sub district Health Promotion Hospital) ซึ่งได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประเภทคณะ จากคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เอกสารอ้างอิง

- Chaicharoenya, P. (2015). *Structural model of acceptance and usage patterns of communication technology among the elderly*. Faculty of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration.
- Chaturongkul, A. (2007). *Consumer Behavior* (2nd ed.). Bangkok: Thammasat University.



Department of Health. (2022). *Project to create a society that cares about the health of the elderly*. Retrieved 14 April 2022 from <http://doc.anamai.moph.go.th/index.php?r=string-project/view&id=5074>

Director of the Samphan Crocodile Subdistrict Health Promotion Hospital. (2022, September 15). Interview.

Health Area 5. (2021). *Ministry of Public Health Inspection Report* April 14, 2022, from <https://apps.hpc.go.th/dl/web/upFile/2021/08-10169-20210830145242/03525b8e3e5682df81dc68e0b72865b5.pdf>

Intarakanhaeng, A. (2009). *Thinking the Right Way*. Bangkok: Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University.

Kaewthep, K. (1998). *Media Analysis: Concepts and Techniques*. Bangkok: Infinity Press.

Mingmanee, N. (2006). *Some biosocial and psychological factors related to health care behavior of early and middle adulthood*. Developmental Psychology Thesis, Graduate School, Srinakharinwirot University.

- Mupayak, K., Pandee, W., & Thiraphatthana. J. (1996). Health status and health behavior of middle-aged women aged 40-59 years. *Nursing Journal*, 45(4), 61-71.
- Office of the Health Promotion Fund. (2021). *Facing the “Aging Society”: A Challenge of Increasing Expenses*. Retrieved 3 April 2022 from <https://shorturl.asia/hKs0H>
- Prasertsri, R. (2005). *Organizational behavior*. Bangkok: Thanasarn Company.
- Smitthikrai, C. (2010). *Consumer behavior*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Suwan, P., & Suwan, S. (1993). *Behavioral science, health behavior and health education* (2nd ed.). Bangkok: Chao Phraya Printing.
- Traphin, R., & Keawrobatham, Y. 2017. Media and the elderly in Thailand. *Journal of Business Communication*, 11(2), 367-387.
- Votwi, O. (2005). *Factors influencing health behavior of the elderly in Bang Pae District, Ratchaburi Province*. Master of Arts Thesis, Silpakorn University.



บทความวิจัย

ปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแล สุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง

กิริติ คเชนทาวา¹

Received 2 December 2024

Revised 13 March 2025

Accepted 30 March 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันและวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ และแบบสอบถามปลายปิดเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 160 คน โดยเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผลการวิจัย พบว่า โมเดลการวัดและโมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรแฝง 5 ตัวแปร และตัวแปรสังเกตได้ 10 ตัวแปรสามารถเป็นองค์ประกอบของโมเดลเชิงสาเหตุ นอกจากนี้ ตัวแปรแฝงการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ มีอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกต่อพฤติกรรมกรรมการดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผ่านการรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค การรับรู้

¹ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, kirati.ka@rumail.ru.ac.th



ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง โดยตัวแปรแฝง
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม มีความสามารถในการทำนายพฤติกรรม
การดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังได้มากที่สุด โดย
สามารถทำนายได้ร้อยละ 66 ($R^2 = 0.66$)

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ การดูแลสุขภาพตนเอง
โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง



eHealth Literacy Determinant Affecting Self-Care Ability in People Who at Risk of Non-communicable Diseases

Kirati Kachentawa¹

Abstract

The purpose of this study was to examine the confirmatory components and causal model of eHealth literacy determinant affecting self-care ability in people who at risk of non-communicable diseases were consistent with empirical evidence. Data were acquired employing quantitative research method and closed-ended questionnaires. The sample included 160 respondents who were at risk for non-communicable diseases. The study's findings showed that the measurement and causal model of eHealth literacy determinant influencing self-care ability in people who at risk for non-communicable diseases were consistent with empirical data, with the 5 latent variables and 10 observed variables potentially serving as causal model components. In addition, the latent variable of eHealth literacy had a positive indirect effect on the self-care ability of those who at risk of developing non-communicable diseases, as measured by perceived risk and severity, Meanwhile, perceived behavioral control, and conformity

¹ Faculty of Mass Communication, Ramkhamhaeng University, kirati.ka@rumail.ru.ac.th

to the subjective norm. Perceived behavioral control was the latent variable with the highest potential to predict self-care ability among those who at risk of suffering from non-communicable diseases at 66%, with an R^2 of 0.66.

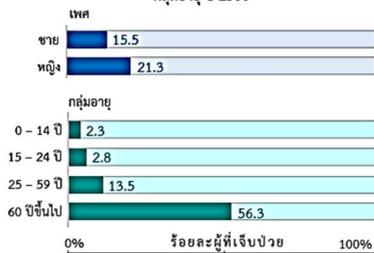
Keywords: eHealth literacy, Self-care ability, Non-communicable diseases



บทนำ

ในปัจจุบันประชาชนไทยในวัยทำงานมีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-communicable diseases: NCDs) ที่เพิ่มสูงขึ้นจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เร่งรีบ ในปี พ.ศ. 2562 มีงานวิจัยของกระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับองค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) บ่งชี้ว่า คนไทยเสียชีวิตเพราะโรคไม่ติดต่อเรื้อรังปีละกว่า 400,000 ราย ซึ่งประเทศต้องสูญเสียต้นทุนทางเศรษฐกิจกว่า 1.6 ล้านล้านบาทต่อปี จากข้อมูลกระทรวงสาธารณสุขในปี พ.ศ. 2566 คาดการณ์ว่ามีผู้ป่วยเบาหวาน 6.5 ล้านคน ความดัน 14 ล้านคน โรคไตทุกระยะ ประมาณ 1 ล้านคน และมะเร็งรายใหม่ 1.4 แสนคน (Hfocus: In-depth understanding of the healthcare system, 2024) ในขณะที่คนในวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 20 ถึง 65 ปีป่วยด้วยโรคเบาหวาน กว่าร้อยละ 50 มีสาเหตุมาจากการไม่ดูแลสุขภาพและอาหารการกิน นอกจากนี้ กลุ่มดังกล่าวยังมีความเสี่ยงต่อเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังอื่น ๆ อีกในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นความดันโลหิตสูง หลอดเลือดหัวใจและสมอง รวมทั้งไตวาย (Department of Disease Control, 2024)

แผนภูมิ 4 การเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังหรือโรคประจำตัว จำแนกตามเพศและกลุ่มอายุ ปี 2566



ภาพที่ 1 สถิติผู้ที่เจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังหรือโรคประจำตัว จำแนกตามอายุ ปี พ.ศ. 2566 (National Statistical Office, 2023)

จากข้อมูลการสำรวจอนามัยและสวัสดิการของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2566 (ดังภาพที่ 1) พบว่า ยิ่งประชากรมีอายุมากขึ้น ยิ่งมีความเสี่ยงในการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังหรือโรคประจำตัวเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะผู้สูงอายุหรือกลุ่มผู้มีอายุ 60 ปีขึ้นไป แต่อย่างไรก็ดี สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือ การพบกลุ่มผู้ป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังในกลุ่มผู้ที่มีอายุน้อยเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มวัยทำงาน (National Statistical Office, 2023)

ทั้งนี้ โรคไม่ติดต่อเรื้อรังสามารถป้องกันได้ด้วยการดูแลสุขภาพกาย เช่น การควบคุมน้ำหนัก การออกกำลังกาย การลดอาหารหวาน มัน เค็มจัด นอกจากนี้ ยังต้องมีการจัดการอารมณ์ เช่น การลดความเครียด/วิตกกังวล การทำจิตใจให้เบิกบานผ่อนคลาย ตลอดจนการเข้าสังคม เช่น การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลรอบข้าง การพบปะเพื่อนฝูง และการเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน (Wu et al., 2022) ทุกวันนี้สื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการดูแลสุขภาพผู้ที่เป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังมีหลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่เชื่อถือได้และถูกต้องตามหลักการดูแลสุขภาพจากแหล่งข้อมูลที่เป็นบุคลากรทางการแพทย์ ตลอดจนเนื้อหาที่มาจากความเชื่อหรือประสบการณ์ส่วนบุคคล ส่งผลให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์จำเป็นต้องมีทักษะในการประเมินเนื้อหาอย่างรู้เท่าทัน (McKinley et al., 2022; Wang et al., 2022b)

ผลการวิจัยที่ได้รับจากการทำวิจัยในครั้งนี้จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์เพื่อสร้างการตระหนักรู้และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพเพื่อลดจำนวนผู้เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังและโรคแทรกซ้อนอื่น ๆ ที่จะเพิ่มตามจำนวนอายุที่มากขึ้น ตลอดจนช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายของรัฐบาลที่ต้องสูญเสียไปกับค่ารักษาพยาบาล

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์สามารถส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกไปยังการรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค



การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ตลอดจนส่งอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกไปยังการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังได้เพียงใด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง
2. เพื่อวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังมีทักษะในการประเมินเนื้อหาเกี่ยวกับโรคไม่ติดต่อเรื้อรังที่ได้รับผ่านทางเว็บไซต์ แอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก X (ทวิตเตอร์) ยูทูป ตีตกอก ว่ามีความถูกต้อง มาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ ควรส่งต่อ และควรปฏิบัติตามหรือไม่
2. หน่วยงานด้านการสื่อสารความเสี่ยงของกระทรวงสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ตลอดจนองค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำงานเกี่ยวกับส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของประชาชนสามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์เพื่อการออกแบบสื่อและเนื้อหาสาระได้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ที่มีความเสี่ยงต่อโรคไม่ติดต่อเรื้อรังได้มากขึ้น



วรรณกรรม

ในส่วนของการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยทบทวน 3 แนวคิดและทฤษฎีหลัก เพื่อใช้ตัวแปรในแนวคิดดังกล่าวสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้แก่ 1) แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) 2) ทฤษฎีพฤติกรรมที่วางแผนไว้ (Theory of planned behavior: TPB) และ 3) ทฤษฎีแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health belief model: HBM) ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) หมายถึง การที่บุคคลมีทักษะหรือความสามารถในการค้นหา แสวงหา เข้าใจ ตลอดจนสามารถประเมินข้อมูลด้านสุขภาพจากสื่อออนไลน์ว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ และสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้กับตนเองเพื่อจัดการ แก้ไขปัญหา หรือนำไปสู่การตัดสินใจทางสุขภาพได้อย่างเหมาะสม (Brors et al., 2020)

McKinley et al. (2022) ได้นำแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์มาศึกษาเรื่องการสำรวจผลกระทบของการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์กับผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผลการวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) เช่น ความสามารถในการเข้าถึงอุปกรณ์เทคโนโลยี ความสามารถในการค้นหาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่เชื่อถือได้ ตลอดจนการนำข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพที่ได้รับมาปรับประยุกต์ใช้กับตนเองและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งทางสุขภาพ มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการรับการรักษาอย่างต่อเนื่องผ่านการพูดคุยสื่อสารกับแพทย์ในประเด็นที่ตนเองสงสัย และสามารถทำให้ตนเองมีสุขภาพที่ดีขึ้นได้โดยผ่านตัวแปรแทรกกลาง ได้แก่ การรับรู้ความสามารถของตนเองของผู้ป่วย (Patient self-efficacy) เช่น การรู้ว่าตนเองมีความมั่นใจและมีความสามารถในการ



ซักถามเรื่องความเจ็บป่วยของตนเองกับแพทย์ ตลอดจนการใช้ประโยชน์อย่างสูงสุดในการพบแพทย์และสามารถทำให้แพทย์เข้าใจว่าตนเองมีความเป็นห่วงในประเด็นใดมากที่สุด

นอกจากนั้น Wang et al. (2022b) ยังได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์กับการสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผลการวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการค้นหาและประเมินข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการนำข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพที่ได้รับมาปรับประยุกต์ใช้กับตนเองและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งทางสุขภาพ ส่งอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อการสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังทั้งทางร่างกายและจิตใจ ผ่านตัวแปรแทรกกลาง คือ การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) เช่น ความเชื่อมั่นว่าตนเองมีความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการสร้างเสริมสุขภาพของตนเอง

ในขณะที่ Wu et al. (2022) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์กับการจัดการตนเองของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผลการวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) เช่น ความสามารถในการเข้าถึงอุปกรณ์เทคโนโลยี ความสามารถในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลข่าวสารที่เชื่อถือได้ ตลอดจนการนำข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพที่ได้รับมาปรับประยุกต์ใช้กับตนเองและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งทางสุขภาพ ส่งอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อการจัดการตนเองของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผ่านตัวแปรแทรกกลาง คือ การรับรู้ความสามารถของตนเอง



(Self-efficacy) เช่น ความเชื่อมั่นว่าตนเองจะสามารถก้าวข้ามผ่านข้อจำกัดต่าง ๆ ได้ สามารถออกกำลังกาย ทานอาหารที่มีประโยชน์ ทานยา ติดตามการรักษาอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์อย่างเคร่งครัด และการสนับสนุนทางสังคม (Social support) ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม ทั้งจากเพื่อน ครอบครัว และการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลต่อการจัดการตนเองของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ทั้งในด้านการปรับพฤติกรรมทานอาหาร การออกกำลังกายในหลากหลายรูปแบบ และการติดตามการรักษากับแพทย์อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ Stellefson et al. (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่องการค้นหาข้อมูลผ่านเว็บไซต์และการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ของผู้สูงอายุที่ป่วยด้วยโรคปอดอุดกั้นเรื้อรังในสหรัฐอเมริกา ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีประสิทธิภาพในการทำนายการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ของผู้สูงอายุที่ป่วยด้วยโรคปอดอุดกั้นเรื้อรัง ได้แก่ การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) ยิ่งผู้ป่วยมีการรับรู้มากเท่าใด ก็ยิ่งค้นหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือเพื่อนำมาปรับใช้ในการดูแลสุขภาพมากขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ ยังมีตัวแปรแทรกกลางอื่น ๆ ที่ร่วมส่งผลต่อการดูแลสุขภาพพร้อมด้วย ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับโรคปอดอุดกั้นเรื้อรัง การรับรู้ความสามารถของตนเองในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง และการสนับสนุนทางสังคมจากกลุ่มอ้างอิง เช่น เพื่อน ครอบครัว และบุคลากรทางสาธารณสุข

จะเห็นได้ว่า งานวิจัยดังกล่าวข้างต้น มีการใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) เป็นตัวแปรเชิงสาเหตุในการศึกษาพฤติกรรมดูแล/สร้างเสริมสุขภาพของกลุ่มผู้ป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง โดยมีการส่งอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกผ่านตัวแปรแทรกกลาง ไม่ว่าจะ



การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) การสนับสนุนทางสังคม (Social support) และการรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) ซึ่งเป็นตัวแปรในทฤษฎีพฤติกรรมที่วางแผนไว้ (Theory of planned behavior: TPB) และทฤษฎีแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health belief model: HBM) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ทฤษฎีพฤติกรรมที่วางแผนไว้ (Theory of planned behavior: TPB) มีปัจจัยหลักที่กำหนดพฤติกรรมของบุคคล คือ “ความตั้งใจที่จะมีพฤติกรรม” ทั้งนี้ ตัวแปรที่กำหนดความตั้งใจที่จะมีพฤติกรรม ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร (Ajzen, 2020) ได้แก่ 1) ทศนคติต่อการทำพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) กล่าวคือ หากบุคคลเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นส่งผลทางบวกต่อตนเองในท้ายที่สุด บุคคลก็จะมีทศนคติที่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นนำไปสู่ผลการกระทำทางลบ บุคคลก็จะมีทศนคติที่ไม่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้น 2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) หมายถึง การที่กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางความคิดสำหรับเขามองว่า เขาควรทำหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น ๆ หากบุคคลเชื่อว่า กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลหรือสำคัญสำหรับเขาสันับสนุนว่าเขาควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติตาม และ 3) การรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าเป็นการง่ายหรือยากที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งสะท้อนมาจากประสบการณ์ในอดีต การคาดคะเนถึงสิ่งที่ยึดอำนาจ และสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติตามพฤติกรรมดังกล่าว หากบุคคลเชื่อว่า เขามีทรัพยากรมาก มีโอกาสมาก และมีอุปสรรคน้อย ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมก็จะมีมากเท่านั้น อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยของ Kachentawa (2019) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “โมเดลเชิง



สาเหตุปัจจัยการสื่อสารที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมของผู้สูงอายุ” ผลการวิจัยพบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ไม่ส่งอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมของผู้สูงอายุ เนื่องจากการสนับสนุนจากกลุ่มอ้างอิง เช่น การแนะนำของบุคคลในครอบครัว เพื่อนแพทย์/พยาบาลที่ดูแล จะสามารถกระตุ้นให้ผู้สูงอายุเกิดพฤติกรรมในระดับของสังคมมากกว่าปัจเจกบุคคล เช่น การรวมกลุ่มกันออกกำลังกาย การเข้าสังคมเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำตัวแปรจาก ทฤษฎีแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health belief model: HBM) ที่เสนอว่า การรับรู้ของบุคคลเป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรม โดยบุคคลจะทำหรือเข้าใกล้สิ่งที่ตนเองพอใจและสิ่งนั้นจะก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง และจะหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ตนไม่พึงปรารถนา ซึ่งนำมาใช้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง โดยมีองค์ประกอบของแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ ได้แก่ (Bandura, 1990) 1) การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการเป็นโรค (Perceived susceptibility) หมายถึง ความเชื่อที่บุคคลใช้ประเมินตนเองว่ามีโอกาสเสี่ยงที่จะเจ็บป่วยมากน้อยเพียงใด เช่น ผู้ที่รับประทานอาหารหวาน มัน เค็มจัดเป็นประจำ กินเหล้า สูบบุหรี่ ตลอดจนไม่พบแพทย์ตามนัด และทานยาอย่างสม่ำเสมอ ย่อมมีโอกาสที่จะเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังและอาจมีอาการแทรกซ้อนของโรคอื่น ๆ ตามมา 2) การรับรู้ความรุนแรงของโรค (Perceived severity) หมายถึง ความเชื่อที่บุคคลใช้ประเมินว่า ความเจ็บป่วยของตนเองจะส่งผลให้สุขภาพแย่งลงมากน้อยเพียงใด เช่น อาจมีอวัยวะที่ทำงานได้ไม่เต็มที่เหมือนเดิม ทำให้เสียโอกาสในการทำงาน พิกการ เป็นผู้ป่วยติดเตียง หรือเสียชีวิต และ 3) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived self-efficacy) ซึ่งนำเสนอโดย อัลเบิร์ต

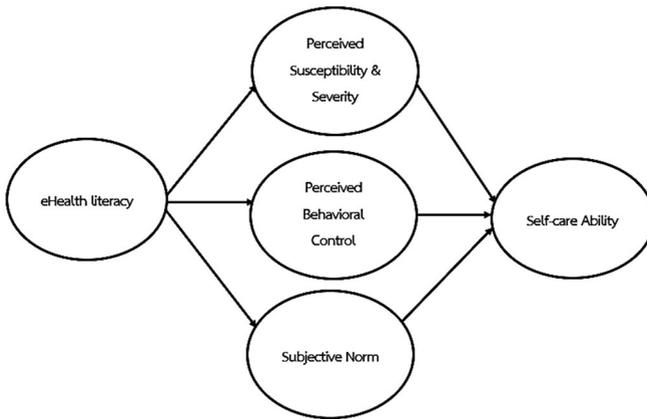


แบนดูรา (Albert Bandura) ด้วยเหตุที่ว่า เมื่อบุคคลมีความเชื่อทางสุขภาพที่เหมาะสมแล้ว การที่จะแสดงพฤติกรรมในการป้องกันโรคและดูแลสุขภาพได้ บุคคลจะต้องอาศัยการรับรู้ความสามารถของตนเองด้วย เนื่องจากการที่บุคคลรับรู้ว่าจะ ตนเองมีความสามารถในการปฏิบัติพฤติกรรมในการป้องกันหรือลดภาวะความรุนแรงหรือภาวะแทรกซ้อนของโรคได้อย่างเหมาะสม ก็จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้บุคคลมีสุขภาพที่ดีขึ้นหรือทุเลาจากอาการเจ็บป่วยได้ แต่อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยของ Wang et al. (2022a) พบว่า การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง อาจต้องใช้ร่วมกับกลไกอื่น ๆ ร่วมด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการควบคุมพฤติกรรมเสี่ยงทางสุขภาพ ตลอดจนการรับรู้ประโยชน์และอุปสรรคของการดูแลสุขภาพเพื่อให้ห่างไกลจากโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Jane Ling et al. (2023) ที่ระบุว่า ผู้สูงอายุที่เป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังจะมีการตระหนักถึงความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคหากไม่ปรับพฤติกรรมการกินและการใช้ชีวิตมากกว่ากลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า ทั้งนี้ การให้ความรู้ ตลอดจนการมีประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น คนที่มีคนในครอบครัวที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ก็จะมีการระมัดระวังพฤติกรรมเสี่ยงด้านการกินและการใช้ชีวิตเพิ่มมากขึ้น

จากการที่ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการสื่อสารสุขภาพข้างต้น ผู้วิจัยสามารถพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ได้ดังภาพที่ 2 กล่าวคือ การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) ส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) การรับรู้ การควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) และยังส่งอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care



behavior) ผ่านตัวแปรแทรกกลาง คือ การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) นอกจากนี้ การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) ก็ส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability) เช่นกัน



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research method) ด้วยวิธีวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research method) โดยการเก็บข้อมูลแบบวัดครั้งเดียว และใช้แบบสอบถามปลายปิดเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

ขั้นตอนแรก ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับหรือค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโรคไม่ติดต่อเรื้อรังจากสื่อออนไลน์ และมีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง โดยต้องเป็นผู้ที่ตอบแบบสอบถามในส่วนคำถามคัดกรองว่า “เคย” ได้รับหรือค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโรคไม่ติดต่อเรื้อรังจากสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ กูเกิล โลกซ์ เฟซบุ๊ก X (ทวิตเตอร์) ดีกิต็อก ยูทูบ ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา และมีค่าใดค่าหนึ่งเกินเกณฑ์ในการตรวจสุขภาพครั้งล่าสุด ได้แก่ ค่าโคเลสเตอรอล (Cholesterol) มากกว่า 200 “หรือ” ค่าไขมันเลว (LDL-C) มากกว่า 130 “หรือ” ค่ากลูโคส (Glucose) มากกว่า 100 “หรือ” ค่าไตรกลีเซอไรด์ (Triglycerides) มากกว่า 150

ขั้นตอนที่สอง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบอิงความสะดวก (Convenient sampling) โดยการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ผ่านสื่อออนไลน์ ได้แก่ แพลตฟอร์มไลน์ และเฟซบุ๊ก โดยอาศัยความพร้อมและความสมัครใจของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ มีกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ทั้งสิ้น 160 ตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในส่วนคำถามคัดกรองว่า “เคย” ได้รับหรือค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโรคไม่ติดต่อเรื้อรังจากสื่อออนไลน์ และมีค่าใดค่าหนึ่งเกินเกณฑ์ในการตรวจสุขภาพครั้งล่าสุด ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ของ Hair et al. (2019) ที่ระบุไว้ว่า กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้างควรมีจำนวนมากกว่าตัวแปรสังเกตได้ (Observed variable) 5-20 เท่า ซึ่งในงานวิจัยนี้มีตัวแปรสังเกตได้ทั้งสิ้น 10 ตัวแปร ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างมากกว่าตัวแปรสังเกตได้ จำนวน 16 เท่า

สำหรับตัวแปรที่ใช้ศึกษามีทั้งสิ้น 5 ตัวแปรแฝง 10 ตัวแปรสังเกตได้ ประกอบไปด้วย ตัวแปรอิสระ 1 ตัวแปร คือ การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) ประกอบไปด้วยตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) การค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพ และ 2) การประเมินข้อมูลด้านสุขภาพ



ตัวแปรแทรกกลาง 3 ตัวแปร คือ 2) การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) ประกอบไปด้วย ตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัวแปร ได้แก่ 2.1) การรับรู้ความเสี่ยงของโรค และ 2.2) การรับรู้ความรุนแรงของโรค 3) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) ประกอบไปด้วยตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัวแปร ได้แก่ 3.1) การควบคุมพฤติกรรมทางกาย และ 3.2) การควบคุมสภาพจิตใจ และ 4) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) ประกอบไปด้วยตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัวแปร ได้แก่ 4.1) กลุ่มอ้างอิงภายในครอบครัว และ 4.2) กลุ่มอ้างอิงภายนอกครอบครัว

และตัวแปรตาม 1 ตัวแปร คือ 5) พฤติกรรมการดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability) ประกอบไปด้วย ตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัวแปร ได้แก่ 5.1) พฤติกรรมสุขภาพกาย และ 5.2) พฤติกรรมสุขภาพจิตใจ ทั้งนี้ จากผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่างตัวแปรทั้ง 10 ตัวแปร พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.17-0.70 ซึ่งมีค่าต่ำกว่า 0.80 (Hair et al., 2019) โดยทุกตัวแปรมีความสัมพันธ์กันในทางบวก และมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงมีความเหมาะสมในการนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต่อไป

การทดสอบความตรง (Validity) ของเครื่องมือ ผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารสุขภาพ จำนวน 3 คน เป็นผู้ประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (The Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งผู้ประเมินประกอบไปด้วย อาจารย์สาขาวิทยาศาสตร์ที่เคยทำวิจัยด้านการสื่อสารสุขภาพ จำนวน 2 ท่าน และเภสัชกร จำนวน 1 ท่าน ผลการประเมิน



ความสอดคล้อง พบว่า ข้อคำถามทั้ง 32 ข้อ มีค่าคะแนนความสอดคล้องเท่ากับ 1 คะแนนทุกข้อ

ขณะที่การทดสอบความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือด้วยวิธีการคำนวณค่า Cronbach's Alpha Coefficient จากการเก็บแบบสอบถามกับผู้ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน พบว่า ทั้ง 27 คำถามมีค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาอยู่ระหว่าง 0.87-0.88 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เชื่อถือได้ (มากกว่า 0.70)

ในส่วนของการวิเคราะห์เชิงอนุมาน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Model) โดยประมาณค่าพารามิเตอร์ของโมเดลด้วยวิธี Maximum Likelihood Estimates ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปลิสเรล (LISREL) และใช้ค่าดัชนีต่าง ๆ เป็นค่าสถิติในการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ รวมทั้งสิ้น 13 ดัชนี (Hair et al., 2019) ดังนี้ (1) ค่า $p \geq 0.05$ (2) ค่า Chi-square/df ≤ 3.00 (3) ค่า Goodness of Fit Index (GFI) ≥ 0.95 (4) ค่า Adjusted Good of Fitness (AGFI) ≥ 0.90 (5) ค่า Comparative Fit Index (CFI) ≥ 0.95 (6) ค่า Normed Fit Index (NFI) ≥ 0.95 (7) ค่า Non-normed Fit Index (NNFI) ≥ 0.95 (8) ค่า Incremental Fit Index (IFI) ≥ 0.95 (9) ค่า Relative Fit Index (RFI) ≥ 0.90 (10) ค่า Critical N (CN) ≥ 200 (11) ค่า Root Mean Square Residual (RMR) ≤ 0.05 (12) ค่า Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) ≤ 0.05 และ (13) ค่า Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) ≤ 0.05 ทั้งนี้ โมเดลการวัดและโมเดลเชิงสาเหตุที่มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ต้องมีค่าดัชนีที่ผ่านเกณฑ์มากกว่าครึ่งหนึ่ง

ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มีจำนวนทั้งสิ้น 160 คน ร้อยละ 50 เป็นเพศหญิง ส่วนมากมีอายุระหว่าง 30-40 ปี คิดเป็นร้อยละ



34.6 กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 38.1 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี โดย 1 ใน 3 รัฐบาลหรือเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 32.1

ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.98$) โดยกลุ่มตัวอย่างรู้วิธีในการใช้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือไอแพดเพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.24$) ในส่วนของการรับรู้ความเสี่ยงต่อการเกิดโรคและความรุนแรงของโรค ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ในระดับสูงมาก ($\bar{X} = 4.32$) โดยกลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าจะตนเองอาจเสียชีวิตก่อนวัยอันควรหากไม่ดูแลตนเอง และปล่อยให้เกิดโรคแทรกซ้อนตามมา มากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$) ขณะที่การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง พบว่า ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามในระดับสูง ($\bar{X} = 3.66$) โดยกลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามคำแนะนำจากคนในครอบครัวที่มีส่วนทำให้ดูแลสุขภาพเพื่อให้ห่างไกลจากโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มากที่สุด ($\bar{X} = 4.03$) ในส่วนของการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.93$) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถลดการสูบบุหรี่และลดการดื่มแอลกอฮอล์ได้ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$) ขณะที่พฤติกรรมการดูแลตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง พบว่า ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการดูแลตนเองในระดับสูง ($\bar{X} = 3.94$) โดยกลุ่มตัวอย่างลดการสูบบุหรี่/ดื่มแอลกอฮอล์หลังทราบผลการตรวจสุขภาพครั้งล่าสุด มากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$)

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน



ตัวแปรแฝง/ ตัวแปรสังเกตได้	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ	ค่า AVE	ค่า CR
การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy)			
การค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพ	0.84***	0.70	0.82
การประเมินข้อมูลด้านสุขภาพ	0.59***		
การรับรู้ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity)			
การรับรู้ความเสี่ยงของโรค	0.83***	0.76	0.86
การรับรู้ความรุนแรงของโรค	0.72***		
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control)			
การควบคุมพฤติกรรมทางกาย	0.66***	0.48	0.68
การควบคุมสภาพจิตใจ	0.56***		
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm)			
กลุ่มอ้างอิงภายในครอบครัว	0.64***	0.69	0.81
กลุ่มอ้างอิงภายนอกครอบครัว	0.96***		
พฤติกรรมการดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability)			
พฤติกรรมสุขภาพกาย	0.58***	0.52	0.69
พฤติกรรมสุขภาพจิตใจ	0.68***		

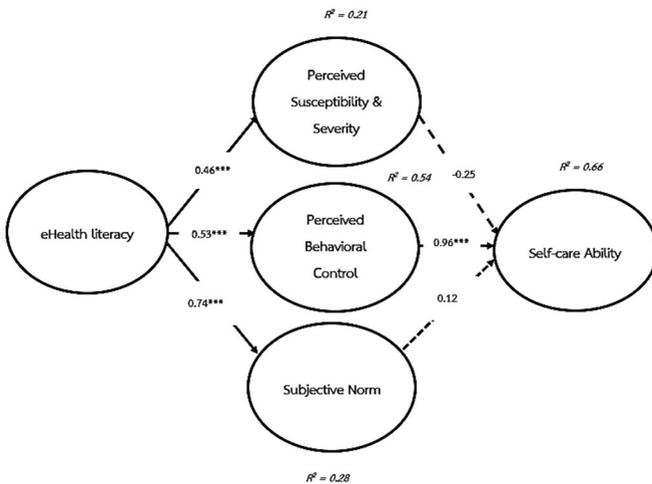
หมายเหตุ: *** มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 (t-value \geq 3.30)

จากตารางที่ 1 พบว่า โมเดลการวัดปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง เนื่องจากค่าดัชนีของตัวแปรสังเกตได้และตัวแปรแฝงเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กล่าวคือ ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor loading) ของทุกตัวแปรสังเกตได้มากกว่า 0.50 และมี



นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ค่าความแปรปรวนที่สกัดได้เฉลี่ยของตัวแปรแฝง (AVE) มากกว่า 0.40 และค่าความเชื่อถือได้ของตัวแปรแฝง (CR) มากกว่า 0.60 (Fornell & Larcker, 1981)

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง



ภาพที่ 3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path coefficients) ของโมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง

หมายเหตุ: \longrightarrow มีนัยสำคัญทางสถิติ, $-\ - \longrightarrow$ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
*** มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 (t-value \geq 3.30)



จากภาพที่ 3 สรุปได้ว่า โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เนื่องจากมีค่าดัชนีที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 13 ค่าดัชนี ดังต่อไปนี้ (1) ค่า $p = 0.12$ (2) ค่า Chi-square/df = 1.40 (3) ค่า Goodness of Fit Index (GFI) = 0.95 (4) ค่า Adjusted Good of Fitness (AGFI) = 0.91 (5) ค่า Comparative Fit Index (CFI) = 0.99 (6) ค่า Normed Fit Index (NFI) = 0.97 (7) ค่า Non-normed Fit Index (NNFI) = 0.98 (8) ค่า Incremental Fit Index (IFI) = 0.99 (9) ค่า Relative Fit Index (RFI) = 0.92 (10) ค่า Critical N (CN) = 222.35 (11) ค่า Root Mean Square Residual (RMR) = 0.025 (12) ค่า Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) = 0.044 และ (13) ค่า Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) = 0.050

ในส่วนของค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path coefficients) ของตัวแปรแฝงในโมเดลเชิงสาเหตุ พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อการเกิดโรคและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) (ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง = 0.46***, 0.53*** และ 0.74*** ตามลำดับ) นอกจากนี้ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability) (ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง = 0.96***) ในส่วนของอิทธิพลทางอ้อม พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) มีอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพของผู้ที่มี



ความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability) ผ่านการรับรู้ความเสี่ยงต่อการเกิดโรคและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) (ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง = 0.81^{***}) ทั้งนี้ ตัวแปรที่มีความสามารถในการทำนายพฤติกรรมดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Self-care ability) ได้มากที่สุด คือ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) โดยสามารถทำนายได้ร้อยละ 66 (ค่า $R^2 = 0.66$)

สรุปและอภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์การวิจัย พบว่า โมเดลการวัดและโมเดลเชิงสาเหตุ ปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ที่ส่งผลต่อการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรแฝงการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ มีอิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกต่อพฤติกรรมดูแลสุขภาพของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ผ่านการรับรู้ความเสี่ยงต่อการเกิดโรคและความรุนแรงของโรค การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

ผลการวิจัยเป็นไปตามข้อค้นพบของนักวิชาการทั้งชาวไทยและต่างประเทศ (McKinley et al., 2022a; Wang et al., 2022b; Wu et al., 2022; Stollefson et al., 2018) ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ (eHealth literacy) เช่น ความสามารถในการเข้าถึงอุปกรณ์เทคโนโลยี ความสามารถในการค้นหาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่เชื่อถือได้ ตลอดจนการนำข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพที่ได้รับมาปรับประยุกต์ใช้กับตนเองและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งทางสุขภาพ สามารถส่ง



อิทธิพลทางอ้อมเชิงบวกต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงรวมทั้งผู้ที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังผ่านตัวแปรแทรกกลาง ได้แก่ **การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived self-efficacy)** เช่น ความเชื่อมั่นว่าตนเองมีความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการสร้างเสริมสุขภาพของตนเอง **การได้รับการเสริมแรงจากบุคคลรอบข้าง (Patient empowerment)** เช่น การได้รับกำลังใจจากครอบครัว รวมทั้งบุคลากรทางการแพทย์ว่าตนเองจะสามารถก้าวข้ามการเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังได้ **การสนับสนุนทางสังคม (Social support)** ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม ทั้งจากเพื่อน ครอบครัว และการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลต่อการจัดการตนเองของผู้สูงอายุที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังทั้งในด้านการปรับพฤติกรรมการทานอาหาร การออกกำลังกาย การทานยา และการติดตามการรักษากับแพทย์อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการรับรู้ถึง**ความเสี่ยงและความรุนแรงของโรค (Perceived susceptibility & severity)** เช่น การตระหนักว่าถ้าไม่ปรับพฤติกรรมการกิน ลดหวาน มัน เค็ม ยังคงสูบบุหรี่/ดื่มแอลกอฮอล์ ไม่ทานยา หรือไม่พบแพทย์ตามนัด อาจส่งผลให้สุขภาพแย่ลง เช่น อาจมีอวัยวะที่ทำงานได้ไม่เต็มที่เหมือนเดิม ทำให้เสียโอกาสในการทำงาน พิกการ เป็นผู้ป่วยติดเตียง หรือเสียชีวิต

แต่อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยที่ศึกษาถึงอิทธิพลทางตรง พบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ไม่ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยข้อค้นพบของ Kachentawa (2019) ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงไม่ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมของผู้สูงอายุเนื่องจากการสนับสนุนจากกลุ่มอ้างอิง เช่น การแนะนำของบุคคลในครอบครัว



เพื่อน แพทย์/พยาบาลที่ดูแล จะสามารถกระตุ้นให้ผู้สูงอายุเกิดพฤติกรรมในการรวมกลุ่มมากกว่าพฤติกรรมส่วนบุคคล เช่น การรวมกลุ่มกันออกกำลังกาย

นอกจากนั้น ผลการวิจัยยังพบว่า การรับรู้ถึงความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ไม่ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมการดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังเช่นกัน ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ส่วนมากอยู่ในช่วงวัยทำงาน จึงอาจละเลยความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรังที่อาจจะเกิดขึ้นหากไม่ปรับพฤติกรรมการกินและการใช้ชีวิต ซึ่งเป็นไปตามข้อค้นพบของ Jane Ling et al. (2023) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่เป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังจะมีการตระหนักถึงความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคหากไม่ปรับพฤติกรรมการกินและการใช้ชีวิตมากกว่ากลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า อย่างไรก็ตาม Jane Ling et al. (2023) และ Wang et al. (2021a) ได้เสนอแนะว่า การสื่อสารความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง อาจต้องใช้ร่วมกับกลไกอื่น ๆ ร่วมด้วย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง การรับรู้ประโยชน์และอุปสรรคของการดูแลสุขภาพ เพื่อให้ห่างไกลจากโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง การให้ความรู้ ตลอดจนการมีประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น คนที่มีคนในครอบครัวที่เจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ก็จะมีการระมัดระวังการกินและพฤติกรรมการใช้ชีวิตเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานด้านการสื่อสารความเสี่ยงของกระทรวงสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ตลอดจนองค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำงานเกี่ยวกับส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของประชาชนควรสนับสนุนให้ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรังมีการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการประเมินเนื้อหาเกี่ยวกับโรคไม่ติดต่อเรื้อรังที่ได้รับผ่านทางเว็บไซต์



แอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก X (ทวิตเตอร์) ยูทูป ตีตกัดอก ว่ามีความถูกต้อง มาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ ควรส่งต่อ และควรปฏิบัติตามหรือไม่ ตลอดจนสามารถนำข้อมูลด้านสุขภาพในสื่อออนไลน์ที่เชื่อถือได้มาประกอบการตัดสินใจเพื่อปรับพฤติกรรมสุขภาพ เช่น ลดการดื่มเหล้า/สูบบุหรี่ ลดอาหารหวาน/มัน/เค็มจัด การลดความเครียด/วิตกกังวล หรือ การเข้าพบแพทย์เพื่อรับการรักษอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพแบบออนไลน์ เป็นตัวแปรตั้งต้นที่นำไปสู่พฤติกรรมดูแลสุขภาพตนเองของผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

หน่วยงานด้านการสื่อสารความเสี่ยงของกระทรวงสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ตลอดจนองค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำงานเกี่ยวกับส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของประชาชนควรออกแบบเนื้อหาสาระที่เน้นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเสี่ยงและความรุนแรงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรังในกลุ่มวัยทำงาน เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพและการใช้ชีวิตก่อนที่จะสายเกินไป เช่น การเจ็บป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังอาจส่งผลต่อการเสียชีวิตก่อนวัยอันควร การมีอาการของโรคแทรกซ้อน และการกลายเป็นผู้ป่วยติดเตียง ควบคู่กับการสร้างความเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถควบคุมพฤติกรรมมารีโภคและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตได้

เอกสารอ้างอิง

Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Frequency asked questions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 314-324.



- Bandura, A. (1990). Perceived self-efficacy in the exercise of control over AIDS infection. *Evaluation and Program Planning*, 13(1), 9-17.
- Brørs, G., Norman, C. D., & Norekvål, T. M. (2020). Accelerated importance of eHealth literacy in the COVID-19 outbreak and beyond. *European Journal of Cardiovascular Nursing*, 19(6), 458-461.
- Department of Disease Control. (2024, January 11). *Non-communicable disease mortality/illness statistics*. Retrieved November 20, 2024, from <https://www.ddc.moph.go.th/dncd/news.php?news=39911>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). England: Pearson Prentice.
- Hfocus: In-depth understanding of the healthcare system. (2024, October 20). “Somsak” advocates critical policies to reduce NCDs, manages limited budgets, and builds capacity for public health workers and V-HV. Retrieved November 11, 2024, from <https://www.hfocus.org/content/2024/10/32012>
- Jane Ling, M. Y., Ahmad, N., & Aizuddin, A. N. (2023). Risk perception of non-communicable diseases: A systematic review on its assessment and associated factors. *PloS One*, 18(6), e0286518.



- Kachentawa, K. (2019). Causal model analysis of communication factors affecting holistic healthcare behavior of the elders. *Academic Journal of Humanities and Social Sciences Burapha University*, 27(54), 22-47.
- McKinley, C., Limbu Y., & Ganesan P. (2022). Examining the impact of E-health literacy on Indian adults' patient satisfaction: An investigation of intervening communication processes. *International Journal of Society, Culture & Language*, 10(1), 58-70.
- National Statistical Office. (2023). *The 2023 health and welfare survey*. Bangkok: National Statistical Office.
- Stellefson, M. L., Shuster, J. J., Chaney, B. H., Paige, S. R., Alber, J. M., Chaney, J. D., & Sriram, P. S. (2018). Web-based health information seeking and eHealth literacy among patients living with chronic obstructive pulmonary disease (COPD). *Health Communication*, 33(12), 1410–1424.
- Wang, T., Wang, H., Zeng, Y., Cai, X., & Xie, L. (2022a). Health beliefs associated with preventive behaviors against noncommunicable diseases. *Patient Education and Counseling*, 105(1), 173–181.
- Wang, Y., Song, Y., Zhu, Y., Ji, H., & Wang, A. (2022b). Association of eHealth literacy with health promotion behaviors of community-dwelling older people: The chain mediating role

of self-efficacy and self-care ability. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(10), 6092.

Wu, Y., Wen, J., Wang, X., Wang, Q., Wang, W., Wang, X., Xie, J., & Cong, L. (2022). Associations between e-health literacy and chronic disease self-management in older Chinese patients with chronic non-communicable diseases: A mediation analysis. *BMC public health*, 22(1), 2226.



บทความวิจัย

กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นพวรรณ บุญธรรม¹ ปิยพร เสาร์สาร² มลวิภา ศิริโหราชัย³

Received 9 February 2025

Revised 26 March 2025

Accepted 30 March 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นผลจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พร้อมกันนำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม ผลศึกษาชี้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยส่วนใหญ่มีทักษะการใช้สื่ออยู่ที่ระดับมากถึงมากที่สุด นักเรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง รองลงมา เพื่อการศึกษาเรียนรู้ การสื่อสารกับครอบครัวและเพื่อน และบางส่วนใช้สื่อออนไลน์เพื่อหารายได้หรือสร้างอาชีพ การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ วางแผน และดำเนินกิจกรรมที่หลากหลายตามศักยภาพและความสนใจ ขณะเดียวกัน ยังได้สร้างพื้นที่เรียนรู้สำหรับนักเรียน ทั้งการผลิตผลงานสื่อ และแบ่งปันความรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ นอกจากนี้ งานวิจัยได้มีข้อเสนอแนะแนวทางสร้างเครือข่ายการรู้เท่าทันสื่อ ให้เป็นกลไก

¹ มูลนิธิส่งเสริมกิจการ (เพื่อคุณภาพชีวิต) noppawan.mju@gmail.com

² มูลนิธิส่งเสริมกิจการ (เพื่อคุณภาพชีวิต), psaosarn@gmail.com

³ มูลนิธิส่งเสริมกิจการ (เพื่อคุณภาพชีวิต), movipa45@yahoo.com



ขับเคลื่อนกิจกรรมร่วมกับคณะทำงานระดับพื้นที่ เพื่อรณรงค์กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ป้องกันภัยคุกคามจากโซเชียลมีเดีย และเฝ้าระวังอาชญากรรมทางไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กระบวนการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา



Literacy through Activities for Secondary School Students

Noppawan Boontham¹ Piyaporn Soasarn² Monvipa Sirihorachai³

Abstract

This article presents the finding of action research that aims to analyzes current situation, problem, and media usage behaviors of secondary school students while ~~also~~ proposing a learning process to enhance media literacy through activities. The results indicate a significant increase in students' media usage with very high levels of engagement. Most of them engage for entertainment, followed by education, communication, and income generation and career development. Participation in group activities enabled students to design, plan, and implement initiatives based on their potential and interests while also creating learning spaces for them to produce and showcase creative media projects and share knowledge through online platforms. Additionally, the study recommends establishing a media literacy network as a key mechanism to support activities with local groups, promote media

¹ Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life) noppawan.mju@gmail.com,

² Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life), psaosarn@gmail.com

³ Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life), movipa45@yahoo.com

literacy campaigns, protect against social media threats, and monitor cybercrime effectively.

Keywords: Learning process, Media literacy, Secondary school students



บทนำ

สังคมไทยได้เปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องมาตั้งแต่การแพร่ระบาดของ COVID-19 เป็นต้นมา เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามาในชีวิตประจำวันของผู้คนในทุกภาคส่วน ทั้งภาคธุรกิจ ภาครัฐ และประชาชนทั่วไป จนกลายเป็นพฤติกรรมแบบวิถีใหม่ (new normal) ส่งผลให้ทุกคนต้องปรับตัว และพึ่งพาการใช้เทคโนโลยีทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงาน (Phuvarawan, 2021) เช่น การทำงานที่บ้าน (Work from Home) การประชุมออนไลน์ผ่าน Zoom, Microsoft Teams และ Google Meet รวมถึงซื้อขายสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันและคิวอาร์โค้ด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยได้เรียนรู้ ปรับตัว และยอมรับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้น ทำให้ธุรกิจออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้ชายและผู้ซื้อ เพราะเข้าถึงง่าย สะดวกรวดเร็วในการเลือกซื้อสินค้า ช่วยลดต้นทุน ค่าเดินทาง ค่าสถานที่ และค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (Kitbamrungrat, 2022)

Sujitwanich and Buawech (2020) ชี้ให้เห็นว่า อิทธิพลสื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการเพิ่มพูนความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี ทำให้ผู้ใช้เกิดความตระหนักและรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ซึ่งเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม สอดคล้องกับ Khetweeraphong (2021) ที่ระบุว่า จำนวนชั่วโมงของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม โลกออนไลน์ยังแฝงไปด้วยความเสี่ยงภัยต่างๆ เช่น การแชร์ข่าวปลอม การโฆษณาเกินจริง และการฉ้อโกง ซึ่ง Kurunan and Saengthongdee (2023) และ Tantathiphan (2022) ยืนยันว่า การเข้าถึงสื่อและใช้สื่อออนไลน์ทุกวันนี้เป็นปัจจัยที่นำไปสู่การเสพติดสื่อหรือเสี่ยงภัยจากออนไลน์เพิ่มขึ้น



โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่มีโทรศัพท์มือถือเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย และเข้าใช้
เฟซบุ๊กเป็นประจำทุกวัน (Dechphong, 2020; Kuenui, 2022)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้ร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ DQ Institute ประเทศสิงคโปร์
เสนอผลสำรวจสถานการณ์ภัยออนไลน์ต่อเด็กในปี พ.ศ. 2560 ผ่าน DQ
Screen Time Test ซึ่งได้จากการเก็บข้อมูลจากเด็กอายุ 8-12 ปี จำนวน
37,967 คนทั่วโลก (รวมเด็กไทย 1,300 คน) พบว่า เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงต่อภัย
ออนไลน์สูงถึงร้อยละ 60 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของ 29 ประเทศทั่วโลก ซึ่งที่อยู่
ร้อยละ 56 (Digital Economy Promotion Agency (DEPA), 2017) ความเสี่ยงหลัก
ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying), การหลอกลวง
(Grooming), การเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสม (Inappropriate Content), การติดสื่อ
และพนันออนไลน์ (Internet Addiction & Gambling) และการรับข้อมูลเท็จ/
ข่าวปลอม (Misinformation & Fake News) สอดคล้องกับผลสำรวจ ในปี
พ.ศ. 2563 โดยศูนย์ COPAT (Child Online Protection Action Thailand)
ภายใต้กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
พบว่า กลุ่มเด็กชั้นมัธยม ช่วงอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ร้อยละ 89
เชื่อว่าโลกออนไลน์มีความเสี่ยงร้อยละ 69 เคยถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์
สำหรับภัยที่ต้องระวัง ได้แก่ การใช้เวลากับสื่อออนไลน์มากเกินไป การติดเกม/
พนัน การกลั่นแกล้ง การถูกหลอกลวง การตกเป็นเหยื่อข่าวปลอม และการ
เข้าถึงเว็บพนันหรือสื่อลามก (Internet Foundation for the Development
of Thailand, 2020) ต่อมาในปี พ.ศ. 2565 COPAT และมูลนิธิอินเทอร์เน็ต
ร่วมพัฒนาไทย ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ช่วงอายุ 9-18 ปี
จำนวน 31,965 คน พบว่าร้อยละ 81 มีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนของตนเอง



ร้อยละ 64 มีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน และร้อยละ 85 ใช้สื่อออนไลน์ทุกวัน ซึ่งเป็นปัจจัยนำไปสู่ความเสี่ยงภัยจากออนไลน์เพิ่มขึ้น (ร้อยละ 40) โดยเฉพาะการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์จนนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าหรือคิดฆ่าตัวตาย (Tantathiphan, 2022)

ตารางที่ 1 ความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ของเด็กไทย ช่วงปี 2018-2023

ประเภทของความเสี่ยง	*1	*2	*3
	2560	2563	2565
การรับข้อมูลเท็จ/ข่าวปลอมจากแหล่งต่าง ๆ (Misinformation & Fake News) Digital	18%	22%	26%
การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying)	25%	27%	30%
การถูกหลอกลวงทางสื่อออนไลน์ (Grooming)	15%	18%	21%
การเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม/ลามกอนาจาร (Inappropriate/Sexual Content)	22%	25%	28%
การติดสื่อ ติดเกมและการพนัน (Internet Addiction and Gambling)	30%	33%	37%

ที่มา : *1 (DEPA, 2017), *2 (Internet Foundation for the Development of Thailand, 2020), *3 (Tantathiphan, 2022)

นอกจากนี้ ยังมีข้อมูล DQ Institute ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไรที่มุ่งเน้นการพัฒนามาตรฐานสากลด้าน สมรรถนะเยาวชนปัญญาดิจิทัล (Digital Intelligence - DQ) ซึ่งทำงานร่วมกับเครือข่ายการศึกษาทั่วโลก ได้ออกแบบและพัฒนาดัชนีชี้วัดความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์สำหรับเด็ก เรียกว่าดัชนี COSI (Child Online Safety Index) เพื่อติดตามแนวโน้มด้านความปลอดภัยออนไลน์ของเด็กทั่วโลก และใช้ดัชนี COSI เป็นเครื่องมือวัดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของแต่ละประเทศอย่างเป็นระบบด้วย และการ



เผยแพร่รายงานฉบับแรก ในปี พ.ศ. 2563 พบว่า อัตราความเสี่ยงจากภัยออนไลน์อยู่ที่ 71% และในปี พ.ศ. 2566 ลดลงเหลือ 67% แม้ความเสี่ยงจะลดลงเล็กน้อย (4-7%) แต่เด็กกลับใช้เวลาหน้าจอมากขึ้น และมีเด็กอายุต่ำกว่ากำหนดเข้าถึงสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้น 10-15% โดยเฉพาะช่วงสถานการณ์ COVID-19 (ปี พ.ศ. 2562-2563) ซึ่งบ่งชี้ว่า เด็กยังคงเผชิญกับความเสี่ยงจากภัยออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์ปัญหาของภัยจากสื่อออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในอนาคต งานวิจัยนี้ จึงเสนอแนวทางเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-based learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยเน้นการทำกิจกรรมกลุ่มที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้มีภูมิความรู้ และมีภูมิคุ้มกันที่แข็งแรง สามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ ต่อสังคม นอกจากนี้จะได้เพิ่มพูนทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีแล้ว ยังได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงบนสื่อออนไลน์ รวมถึงทักษะการออกแบบและสร้างสรรค์ ครอบองค์ประกอบความรู้ทันสื่อทั้งในฐานะผู้ผลิต และผู้บริโภคสื่อ พร้อมจะเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อที่เกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำนักเรียน ให้สามารถผลิตสื่อ ใช้สื่อและเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่านสื่อสร้างสรรค์แบบออนไลน์ ในหลากหลายช่องทาง



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียน กลุ่มแกนนำ และผู้เกี่ยวข้อง ได้รับการเสริมสร้างศักยภาพด้านความรู้ และทักษะรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น มีผลสัมฤทธิ์บรรลุตามเป้าหมาย และสามารถผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์สู่สาธารณะ

2. ข้อเสนอแนะทางสร้างกลไกความร่วมมือระดับพื้นที่เพื่อร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ เผื่อระวัง ป้องกันและคุ้มครองสิทธิในฐานะผู้บริโภคสื่อออนไลน์ ผู้การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะและเชิงวิชาการ

การทบทวนวรรณกรรม

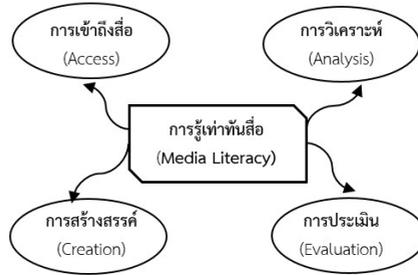
1. การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เกิดขึ้นจากการประชุมนานาชาติว่าด้วยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจัดขึ้นโดย Aspen Institute ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1992 ได้นิยามว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อรูปแบบต่าง ๆ ต่อมา ศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy : CML) และองค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาและการรู้เท่าทันสื่อ (Srisuksai, 2022) ได้ขยายแนวคิดเพิ่มเติมว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และบรรจุแนวคิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ในมาตรฐานการศึกษาของทุกมลรัฐ ซึ่งนักวิชาการศึกษาต่างสนับสนุนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นแนวทางพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Weerakultewan, 2018)

ความหมาย ตามกรอบแนวคิดของยูเนสโก (UNESCO, 2018) ซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ในยุทธศาสตร์การเสริมสร้างสมรรถนะ และได้รับการยอมรับระดับสากล ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ



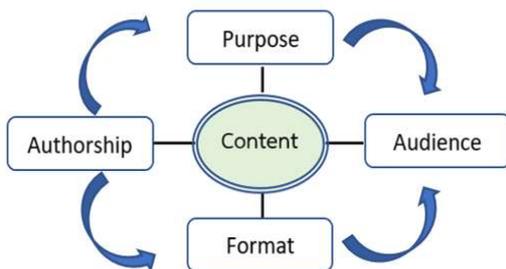
ประกอบด้วย การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze) การประเมิน (Evaluation) และการสร้างสรรค์ (Creation) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 Media Literacy, applied from UNESCO concept

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (CML) ครอบคลุม 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Authorship (ผู้สร้างสื่อ) ที่เป็นเจ้าของผลงาน 2) Format (รูปแบบ 7 วิธีการสื่อความหมายด้านเนื้อหา ภาษา ภาพ แสง สี เสียง ดนตรี เป็นต้น) 3) Audience (ผู้รับ/ผู้บริโภคสื่อ) ที่สามารถตีความหมายสื่อแตกต่างกัน ตามความเชื่อ ประสบการณ์ และมุมมองแต่ละคน 4) Content (เนื้อหา) สารระเรื่องราวที่สำคัญที่ถูกนำเสนอ ซึ่งสะท้อนแนวคิดและมุมมองของผู้ผลิตสื่อที่ต้องการส่งต่อ 5) Purpose (จุดประสงค์) เจตนาที่ต้องการเผยแพร่ เช่น โฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือการตลาด ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าใจและประเมินสื่อได้อย่างรอบด้าน เป็นทักษะสำคัญในโลกยุคดิจิทัล ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (Yenchabok, 2009) ดังภาพที่ 2





ภาพที่ 2 Key Components of Media Literacy; applied from CML

2. การเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-based learning)

แนวคิด การเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-Based Learning; ABL) เป็นแนวคิดของ John Dewey (Dewey, 1938) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) และเป็นประสบการณ์ตรง ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

หลักการสำคัญ เป็นการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์มากกว่าจดจำเนื้อหา ครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา

รูปแบบการเรียนรู้ฐานกิจกรรม เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการค้นหาคำรู้ด้วยตนเอง และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นด้านการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ซึ่งปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้หลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning) การเสริมสร้างทักษะอาชีพโดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-based learning) หรือการเสริมทักษะชีวิตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based learning)



ในงานวิจัยนี้ ได้นำกระบวนการเรียนรู้ฐานกิจกรรม (ABL) ใช้เป็นแนวทางสร้างความรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามแนวคิด Dewey ซึ่งมีการออกแบบกิจกรรมกลุ่มและมอบหมายงานให้นักเรียนลงมือปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ตรง และจัดกิจกรรมตามแนวทางของ Kwanhawech (1999) ที่คำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ด้านความต้องการและความถนัด เช่น การทำบทละคร/คลิปสั้น การสร้างเกม/ตอบคำถาม การระดมสมอง การอภิปรายกลุ่ม การใช้บทบาทสมมติ การทดลอง การทำโปสเตอร์และอื่นๆ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายการเรียนรู้ การมอบหมายกิจกรรมให้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปองค์ความรู้ รวมถึงส่งเสริมกิจกรรมนอกชั้นเรียนและใช้ทรัพยากรท้องถิ่นในการทำกิจกรรมมากขึ้น พร้อมกับเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมประเมินผล โดยยึดจุดประสงค์การพัฒนาเป็นสำคัญ และยังได้ทบทวนงานวิจัยอื่นเพื่อใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสม ดังนี้

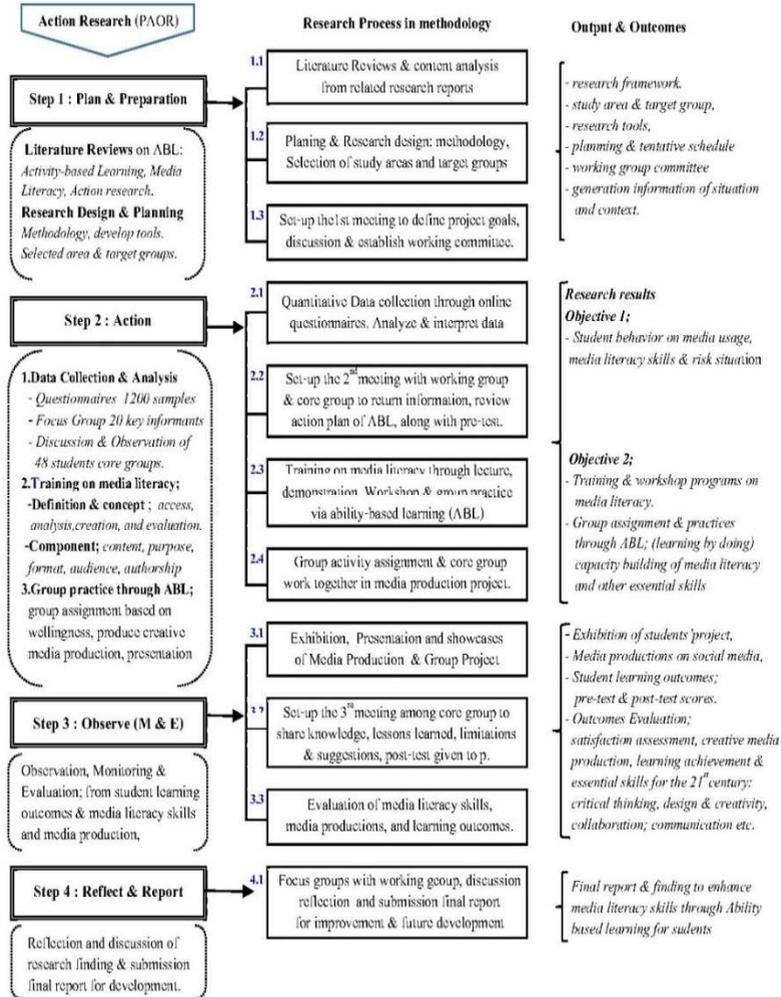
Dokkulap et al., (2024) ทำวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ต้องมีกระบวนการ ขั้นตอน และแนวคิดที่สอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สามารถพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียนเอง Kruthasen (2013) ทำวิจัยเรื่อง แนวทางพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน นอกจากปัจจัยภายในด้านทักษะการคิดแบบวิจารณ์และความตระหนักต่ออิทธิพลสื่อแล้ว ยังมีปัจจัยส่งเสริมที่สำคัญ คือ กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก การออกแบบกิจกรรม กระบวนการกลุ่มที่เน้นการมีส่วนร่วมวิเคราะห์ อภิปราย



แลกเปลี่ยน และใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม งานวิจัยที่สนับสนุนว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม มีส่วนสำคัญต่อการเพิ่มทักษะการรู้เท่าสื่อ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ Norarian and Sithsungnoen (2020) ซึ่งได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านภาษา พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรม ช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารภาษา ทั้งการพูดและการฟัง ทำให้มีคะแนนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับ Hanphichai (2019) และ Awae et al., (2023) ซึ่งว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้อย่างแบบลงมือทำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบลงมือทำระดับมากถึงมากที่สุด เช่นเดียวกับ Sithsungnoen and Chanintharabhum (2021) ที่พัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาครู โดยมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) ให้ประสบการณ์ 3) ปฏิบัติกิจกรรม 4) สร้างความรู้ใหม่ 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 6) ประเมินผล พบว่า การเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเป็นฐานส่งผลต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับครู ในศตวรรษที่ 21



กรอบการวิจัย



ภาพที่ 3 Conceptual Framework



วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) แบบวงจร PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1988) มี 4 ขั้นตอนสำคัญ คือ วางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Act) สังเกต (Observe) และสะท้อนผล (Reflect) โดยทำงานร่วมกับตัวแทนครู และแกนนำนักเรียน จาก 4 โรงเรียน ใน 4 อำเภอ พร้อมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่ เช่น หน่วยงานคุ้มครองผู้บริโภค องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ธนาคาร สถานีตำรวจ และชุมชน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1-6 จาก 4 โรงเรียน จำนวนนักเรียนรวมทุกชั้นปี ทั้งหมด 6,771 คน จำนวนครู ทั้งหมด 309 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 เป็นตัวแทนนักเรียน จำนวน 1200 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ตามระดับชั้นเรียน กลุ่มที่ 2 เป็นตัวแทนแกนนำสถานักเรียน จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาแบบเจาะจง สำหรับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 20 คน เป็นตัวแทนจากครู ผู้ปกครอง ที่ได้รับเชิญเข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้น ประกอบด้วยแบบสอบถามข้อมูลเชิงปริมาณจากนักเรียน ประเด็นพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ก่อนและหลังกิจกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ (1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3=ปานกลาง



4=มาก 5=มากที่สุด) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพใช้แบบบันทึกและแบบสังเกต
การเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล เครื่องมือ
ทุกชุดได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ โดยหาค่าความตรงเชิง
เนื้อหาและดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่า >0.65 ส่วนแบบทดสอบ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (ระหว่าง 0.20-0.80)
ค่าอำนาจจำแนก (มีค่า >0.20) และใช้ t-test เพื่อเปรียบเทียบผลทดสอบก่อน
และหลังการทำกิจกรรมจริง

ขั้นตอนดำเนินงาน แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ตามวงจร PAOR

ขั้นตอน 1 วางแผน (Plan) เตรียมงาน ออกแบบ วางแผนกิจกรรม

1.1 ทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) สืบค้น วิเคราะห์เนื้อหา
จากเอกสารรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำมา
กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

1.2 วางแผน ออกแบบระเบียบวิธีวิจัย กำหนดพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย
สร้างเครื่องมือ และประสานงานโรงเรียน 4 แห่ง ในพื้นที่ 4 อำเภอ

1.3 จัดประชุม (ครั้งที่ 1) ชี้แจงความเป็นมา วัตถุประสงค์ และ
เป้าหมายโครงการ พร้อมทั้งจัดตั้งคณะทำงานระดับโรงเรียน เพื่อสร้างการมี
ส่วนร่วมกับครู นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องในชุมชน

ขั้นตอน 2 ปฏิบัติ (Act) เก็บรวบรวมข้อมูล/วิเคราะห์ ประมวลผล
และจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวน
1,200 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) ในประเด็นพฤติกรรม
การใช้สื่อการรู้เท่าทันสื่อ และความสนใจทำกิจกรรม นำมาสรุปประมวลผล



2.2 จัดประชุม (ครั้งที่ 2) ร่วมกับคณะทำงาน 20 คน แกนนำนักเรียน 48 คน เพื่อคืนข้อมูล ทบทวนแผน กิจกรรม ABL ตามแนวคิด Kwanhawech (1999) พร้อมกับทดสอบ Pre-test กลุ่มนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม

2.3 จัดอบรมพัฒนาศักยภาพแกนนำด้านความรู้และทักษะพื้นฐานให้เข้าใจแนวคิด ความหมาย และองค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

2.4 แบ่งกลุ่มแกนนำทำกิจกรรมตามความสนใจ มอบหมายงานกลุ่ม ให้ผลิตผลงานสื่อชุดความรู้เชิงสร้างสรรค์ พร้อมเสนอแผนกิจกรรม

ขั้นตอน 3 สังเกตการณ์ (Observe) สังเกตและประเมินผล

3.1 จัดนิทรรศการนำเสนอผลงานกลุ่ม ประเภทต่าง ๆ เช่น คลิปสั้น บทเพลง บทละคร โต้วาที เกมวัดความรู้ แผ่นพับ โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ พร้อมตัวอย่างการเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ เฟซบุ๊ก หรือยูทูป.

3.2 จัดประชุม (ครั้งที่ 3) ร่วมกับแกนนำเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปบทเรียนจากการดำเนินกิจกรรม ปัญหา ข้อจำกัดที่พบ และเสนอแนะต่อโรงเรียน โดยคณะทำงานร่วมสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนในการทำกิจกรรม

3.3 ประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังกิจกรรม Post-test ใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ประเมินผลลัพธ์กิจกรรมในภาพรวมโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ และใช้แบบบันทึกรายงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องประกอบการสรุปผล

ขั้นตอน 4 สะท้อนผล (Reflecting) สรุปรายงานผลสู่การพัฒนา

4.1 จัดประชุม (ครั้งที่ 4) สัมมนา ร่วมกับคณะทำงานระดับพื้นที่ เพื่อร่วมพิจารณาความเหมาะสมของผลงานสื่อสร้างสรรค์สู่สาธารณะเพื่อยกระดับ ทักษะรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในพื้นที่อื่น พร้อมรับฟังข้อเสนอแนะแนวทางพัฒนาเครือข่ายรู้เท่าทันสื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมระดับพื้นที่ให้เป็นรูปธรรม และจัดทำรายงานสู่การพัฒนาต่อไป



ทั้งนี้ กระบวนการพัฒนาจะมีลักษณะเป็นวงจร PAOR ที่เริ่มจากโจทย์ ปัญหาสู่การวางแผน การปฏิบัติ การประเมินผล และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

1. ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้สื่อและทักษะรู้เท่าทันสื่อ

1.1 ข้อมูลทั่วไป ผลการตอบกลับข้อมูลของนักเรียนจากโรงเรียน

4 แห่ง รวมทั้งสิ้น 1,200 ตัวอย่าง ซึ่งได้ครบตามเป้าหมาย ดังภาพที่ 4

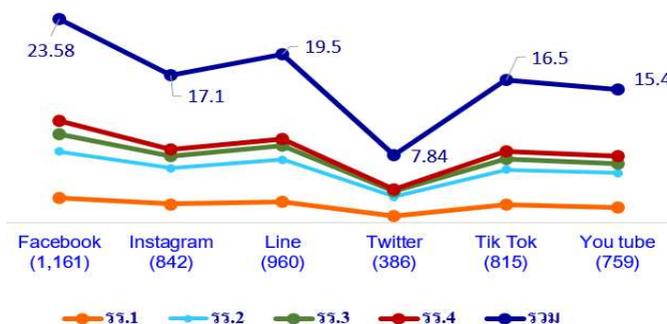


ภาพที่ 4 Number of respondents

ภาพรวม พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม มีช่วงอายุ ระหว่าง 12-20 ปี อายุเฉลี่ย = 15.10 ปี เป็นนักเรียนอายุ 14 ปี ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด ร้อยละ 21.2 นักเรียนส่วนใหญ่พักอาศัยกับบิดามารดา ร้อยละ 79.25 ประกอบอาชีพค้าขาย/เกษตรกรมากที่สุด ร้อยละ 30.75 รองลงมา ทำธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 29.3 เป็นลูกจ้างเอกชน ร้อยละ 21.5 และอื่น ๆ ร้อยละ 18.4 ตามลำดับ

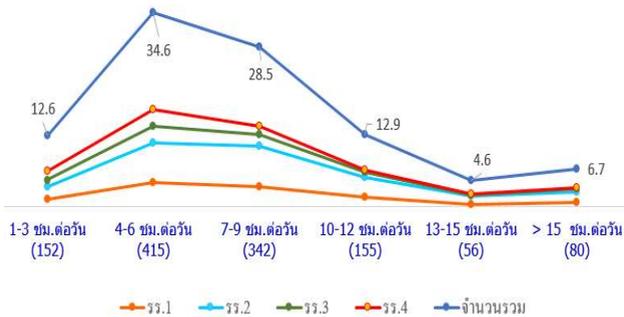
1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน

ประเภทของสื่อออนไลน์ที่นักเรียนชอบใช้ พบว่า นักเรียนแต่ละคนมีการใช้หลายแอปพลิเคชัน (ตอบมากกว่า 1 ข้อ) โดยใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด ร้อยละ 23.58 รองลงมาเป็น Line (ร้อยละ 19.5) Instagram (ร้อยละ 17.1) Tik Tok (ร้อยละ 16.5) YouTube (ร้อยละ 15.4) และ Twitter (ร้อยละ 7.8) ตามลำดับ ดังภาพที่ 5



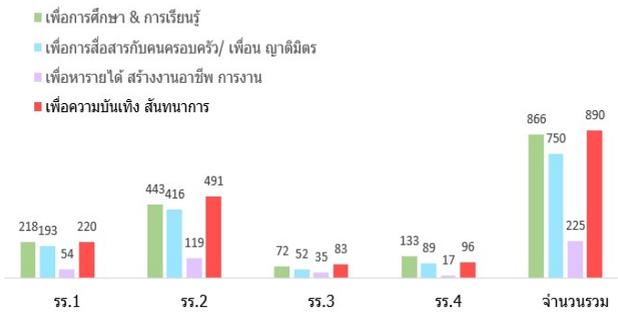
ภาพที่ 5 Types of Social Media used

ด้านความสามารถของนักเรียนและเวลาของการใช้สื่อออนไลน์ต่อวัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ มีความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์ ระดับมากและมากที่สุด (ร้อยละ 74.6) ส่วนที่เหลือนี้อาจมีความสามารถ ระดับปานกลางถึงน้อย และน้อยที่สุด (ร้อยละ 25.4) โดยเวลาการใช้สื่อออนไลน์ต่อวัน ระหว่าง 4-6 ชั่วโมง มากที่สุด (ร้อยละ 34.6) รองลงมา ระหว่าง 7-9 ชั่วโมง (ร้อยละ 28.5) ระหว่าง 10-12 ชั่วโมง (ร้อยละ 12.9) ระหว่าง 1-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 12.7) ส่วนที่เหลือนี้อาจเป็นนักเรียนที่ใช้สื่อออนไลน์ ระหว่าง 13-15 ชั่วโมง (ร้อยละ 6.7) และมากกว่า 15 ชั่วโมง (ร้อยละ 4.6) ตามลำดับ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 Duration of Social Media used by students

วัตถุประสงค์การใช้งานสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายใช้สื่อออนไลน์ เพื่อความบันเทิงและ สันทนาการ (ร้อยละ 32.6) รองลงมา ใช้เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ (ร้อยละ 31.7) ใช้เพื่อสื่อสารกับคนรอบครัวและเพื่อน (ร้อยละ 27.5) และมีบางส่วนที่ ใช้สื่อออนไลน์เพื่อหารายได้และสร้างงานอาชีพ (ร้อยละ 8.24) ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 Purpose of social media used by students

ประเด็นความสนใจของนักเรียนต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ พบว่า นักเรียน ส่วนใหญ่ สนใจเข้าชมสื่อโฆษณาประเภทนันทนาการ บันเทิง และเกมออนไลน์ (ร้อยละ 50) รองลงมา เป็นผลิตภัณฑ์สินค้าเพื่อความงาม เครื่องแต่งกายและ



แพชชั่น (ร้อยละ 30.9) ผลิตภัณฑ์สินค้าเพื่อสุขภาพ เครื่องดื่ม และอาหารเสริม (ร้อยละ 15.8) ส่วนผลิตภัณฑ์ สินค้าอื่นๆ (ร้อยละ 3.24) ตามลำดับ

ด้านรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนสนใจและต้องการนำเสนอ เผยแพร่องค์ความรู้ภายในโรงเรียน พบว่า นักเรียนมีความสนใจและต้องการนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบได้แก่ ผลิตภัณฑ์สื่อคลิปสั้น คลิปวิดีโอ ละครสั้นลง youtube มากที่สุด รองลงมา ละครเวที มีความยาวไม่เกิน 15 นาที (ช่วงพักกลางวัน) จัดบูธนิทรรศการ แผ่นพับ ไวเนล การแข่งขันตอบปัญหา การโต้วาที การจัดทำบอร์ดประชาสัมพันธ์ พร้อมกับการสร้างเพจให้คนติดตามข่าวสาร

2. ผลการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน สรุปผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติ ดังนี้

2.1 ผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนสามารถผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์หลายรูปแบบ ได้แก่ เกมตอบคำถามบนแพลตฟอร์ม Kahoot คลิปสั้นนำเสนอบทเพลง บทละคร และเกมวัดความรู้ ซึ่งทุกผลงานได้ถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ และนิทรรศการวิชาการ โดย ครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้อง ร่วมประเมินความพึงพอใจต่อผลงานและกิจกรรม

2.2 ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม สำหรับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประชุม การจัดนิทรรศการ และการนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านประเมินผล ($\bar{X} = 4.01$) สำหรับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมที่เข้าร่วมประชุม ชมนิทรรศการ มีส่วนร่วมประเมินผลความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงานของนักเรียน พบว่า มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ทั้งความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในการประชุม และนิทรรศการ ($\bar{X} = 4.37$) ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน ($\bar{X} = 4.33$) พร้อมกับการเสนอ



ความเห็นต่อโรงเรียนให้มีการสนับสนุนกิจกรรมของนักเรียนให้มากขึ้น โดยเฉพาะกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อป้องกัน แก๊ซ และเฟ้าระวังกล ลวงจากสื่อและอาชญากรรมไซเบอร์ต่างๆ ทั้งภายในโรงเรียนและชุมชน โดยมี คณะทำงานระดับพื้นที่ร่วมเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรม นอกจากนี้ ยังเสนอให้ โรงเรียนเปิดพื้นที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง และจัดทำแผนกิจกรรมประจำปี ซึ่งนักเรียนเป็นผู้ออกแบบเอง

2.3 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อและผลสัมฤทธิ์

การเรียนรู้ของนักเรียน ภาพรวมด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยการใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อวัดผลแต่ละประกอบต่างๆ ตามแนวคิดของยูเนสโก UNESCO และ ศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (CML) ทั้งก่อนและหลังกิจกรรม พบว่า การเข้าร่วม กระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม มีส่วนช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ แข็งแรงให้กับนักเรียน นำไปสู่การป้องกัน แก๊ซและเฟ้าระวังภัยจากสื่อออนไลน์ ดังข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตารางที่ 2 และตารางที่ 3

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังกิจกรรม (n=48)

การทดสอบ	n	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t
ก่อนเรียน	48	7.25	2.42	18.95
หลังเรียน	48	13.70	2.31	

จากตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ทั้งก่อนและหลังการร่วมกระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ก่อนร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 7.25, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 2.42



และภายหลังร่วมกิจกรรม มีค่า $\bar{X} = 13.70$, $SD = 2.31$ จึงสรุปว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังทำกิจกรรม (n=48)

ประเด็นการประเมิน	ก่อนกิจกรรม			หลังกิจกรรม		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
1.การเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ ติศความ และการประเมินสื่อ	3.43	0.52	ปานกลาง	4.17	0.28	มาก
2.ทักษะการใช้เทคโนโลยีผลิตสื่อ	3.38	0.65	ปานกลาง	4.30	0.36	มาก
3.การนำเสนอเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์	3.09	0.60	ปานกลาง	4.37	0.37	มาก*
4.รูปแบบ ภาพ ภาษา สี เสียง เป็น	3.31	0.47	ปานกลาง	4.25	0.39	มาก
5.การมีส่วนร่วม วางแผน จัดทำสื่อ และรับผิดชอบต่อสังคม	3.24	0.66	ปานกลาง	4.21	0.36	มาก
6.ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคสื่อ	3.17	0.82	ปานกลาง	4.11	0.40	มาก
รวม	3.27	0.45	ปานกลาง	4.23	0.17	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนเชิงเปรียบเทียบก่อนและหลัง การร่วมกิจกรรมกลุ่ม พบว่า ภาพรวมนักเรียนได้รับการยกระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนทำกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.27$, $SD = 0.45$) และหลังกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, $SD = 0.17$) เมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า หลังกิจกรรมทุกประเด็นที่มีค่าเฉลี่ย ระดับมาก สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม โดยการนำเสนอเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.37$, $SD = 0.37$) รองลงมา การใช้สื่อเทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.30$, $SD = 0.36$) การนำเสนอรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจ ($\bar{X} = 4.25$, $SD = 0.39$) การมีส่วนร่วม



ในการวางแผน จัดทำสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม ($\bar{X} = 4.21$, $SD = 0.36$) การเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ ทัศนคติและประเมิน ที่สะท้อนทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจรรย์ญาณ ($\bar{X} = 4.17$, $SD = 0.28$) และประเด็นความรู้ความเข้าใจ เรื่องการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคสื่อ ($\bar{X} = 4.11$, $SD = 0.40$) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาวัตถุประสงค์ที่ 1 สถานการณ์ ปัญหา พฤติกรรมการใช้สื่อ และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 1200 คน ที่มีอายุเฉลี่ย = 15.10 ปี และกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ พบว่า นักเรียนมีศักยภาพในการใช้สื่อออนไลน์ระดับมากและมากที่สุด โดยใช้โทรศัพท์มือถือเข้าถึงสื่อออนไลน์ทุกวัน และใช้เวลาระหว่าง 4-6 ชั่วโมง/วัน หลากหลายแอปพลิเคชันผ่านเฟซบุ๊กมากที่สุด สอดคล้องกับ Khetweeraphong (2021) Kuenui (2022) และ Dechphong (2020) นอกจากนี้ ยังชี้ว่านักเรียนมีความสนใจต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ ประเภทนั้นทนทานการบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง มากที่สุด

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อดีของการเข้าถึงสื่อออนไลน์จากการเข้าสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และได้เพิ่มพูนทักษะการรู้เท่าทันปัญหาอาชญากรรมไซเบอร์ โดยเฉพาะแกนนำนักเรียน สอดคล้องกับ Sujitwanich and Buaweck (2020) ซึ่งได้สรุปว่าการแสวงหาเนื้อหาข่าวสารจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทำให้สามารถเลือกรับข้อมูลที่ดีส่งผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการนำไปใช้ประโยชน์ระดับมาก ทั้งการเข้าถึง การวิเคราะห์ทัศนคติ การประเมิน และการสร้างสรรค์





ภาพที่ 8 Group activities & Student Presentation

ผลการศึกษา วัตถุประสงค์ที่ 2 การสนับสนุนกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ และเสริมสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อ ทำให้นักเรียนสามารถผลิตสื่อ ใช้สื่อ และเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะหลากหลายช่องทาง และชี้ว่าการอบรมสาธิต และการเข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม มีส่วนช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะพื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อ วัดได้จากผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงผลงานสื่อสร้างสรรค์ที่นักเรียนผลิตขึ้น เช่น คลิปสั้น การสร้างเกม/ตอบคำถาม ที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ การวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม สูงกว่าก่อนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยการวัดความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เป็นรายบุคคล ตามแนวคิดของยูเนสโก (UNESCO, 2018) ทั้งมิติการเข้าถึง การวิเคราะห์ตีความ การประเมิน และการสร้างสรรค์ การวัดผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเปรียบเทียบภาพรวมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมอยู่ในระดับมาก และสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมในทุกองค์ประกอบ ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ จุดประสงค์การนำเสนอ ในฐานะผู้สร้างสื่อ และผู้บริโภคสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับ Norarian and Sithsungnoen (2020), Hanphichai (2019) และ Awae et al., (2023)



นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบ่มเพาะทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ Sithsungnoen and Chanintharabhum (2021) ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการออกแบบและสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม และต่อการสร้างความร่วมมือ ระหว่างแกนนำ นักเรียน ครู จากต่างพื้นที่ เพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนสร้างความตระหนักและรับผิดชอบต่อสังคมในการบริโภคสื่อ การผลิตสื่อ และการเผยแพร่สื่อสู่สาธารณะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ และรับผิดชอบต่อสังคม ลดความเสี่ยงภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีมากขึ้น จึงควรสร้างกลไกความร่วมมือระดับพื้นที่ ชุมชน และโรงเรียน โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นเจ้าภาพขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์ ป้องกัน แก้ไข และเฝ้าระวังภัยจากสื่อและอาชญากรรมไซเบอร์ที่คุกคามเยาวชนในพื้นที่ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม และมีความต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

กระบวนการการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) เป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับปรับปรุงและพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ให้เข้ากับบริบททางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมดิจิทัลอย่างรวดเร็ว โรงเรียนซึ่งมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการให้ความรู้และพัฒนากำลังคน โรงเรียนจึงควรให้ความสำคัญการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนเป็นกลุ่มแรก ควรปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร โดยสอดแทรกแนวคิดและองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาต่าง ๆ พร้อมกับออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่



หลากหลายเพื่อบ่มเพาะทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียน ส่งเสริมกิจกรรมนอกห้องเรียน และจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับครูและผู้ปกครอง เพื่อเพิ่มพูนทักษะสำคัญให้สามารถนำไปสอนนักเรียนได้ ส่งเสริมกิจกรรมนอกห้องเรียนโดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ และสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และสื่อท้องถิ่น การเปิดพื้นที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลงานสื่อที่มีคุณภาพ และใช้สื่ออย่างปลอดภัย และควรให้รางวัล เชิดชูผลงาน สื่อของนักเรียน เยาวชนที่มีศักยภาพโดดเด่น

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัย ขอขอบคุณแหล่งทุน เครือข่ายสภาองค์กรของผู้บริโภค ที่ได้สนับสนุนทุนดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ขอขอบคุณคณะครู และผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนผู้ปกครอง ผู้แทนหน่วยงาน ชุมชน และผู้ให้ข้อมูล คณะกรรมการมูลนิธิแสงสิทธิการ (เพื่อคุณภาพชีวิต) และ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาชี้แนะประเด็นสำคัญต่าง ๆ ทำให้รายงานฉบับนี้เกิดความถูกต้อง สมบูรณ์ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป



ภาพที่ 9 Group activities & Student Presentation.

เอกสารอ้างอิง

Awae, A., Orasa, J., Lemok, B., and Paramal N., (2023). Managing Activity-Based Learning to Enhance 21st Century Skills of First



- Year Students of Yala Rajabhat University. *Journal of Learning Innovation and Technology (JLIT)*. 3(1). 83-92
- Dechphong, W. (2020). The influence of social media on the knowledge development of secondary school students in Bangkok. *Journal of Communication Arts Review*, 25(2), 90-100.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan. Retrieved March, 5, 2025, from <https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/Experience-education-John-Dewey>
- Digital Economy Promotion Agency (DEPA). (2017). *The 2018 DQ: Online behavior survey of Thai children 2018*. Retrieved March, 5, 2025, from <http://www.depa.or.th/th/news/cyberbullying>
- Dokkulap, P., Changkwan, A., Chirasajjanukul, K., Pakprot, N., & Thongkham, T. (2024). Guidelines for organizing learning to enhance social media literacy. *Journal of Thonburi Rajabhat University*, 17(2), 204-223.
- DQ Institute Association with World Economic Forum. (2018). *The 2018 DQ impact report: Outsmart the cyber-pandemic empower every child with digital intelligence by 2020*. Retrieved March, 5, 2025, from https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report



- Hanhichai S. (2019). Development of Learning Achievement in Local Education Course Using Learning by Doing. *Lawarath Social E-Journal*, 1(3), 51-64.
- Internet Foundation for the Development of Thailand. (2020). *Survey on the situation of online threats for Thai children. 2020*. Bangkok, Thailand: XL Imaging Co., Ltd.
- Kemmis, S, & McTagart, R. (1988). *The Action Research Planer* (3rd ed.). Victoria: Deakin University.
- Khetweeraphong, R. (2021). Social media usage behavior, media literacy, and awareness of cyberbullying among youth in Chiang Mai Province. *Pikanesuan Journal*, 17(2), 143-160.
- Kitbamrungrat, K. (2022). Factors influencing consumers' purchasing decisions in social commerce, Mahasarakham University. *Journal of Science and Technology*, 41(1), 18-28.
- Kruthasen, U. (2013). September-December). Guidelines for developing media literacy learning processes among youth leaders. *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.
- Kuenui, P. (2022). Social media usage behavior and media literacy awareness of students at Chang Klang Prachanukul School, Nakhon Si Thammarat Province. *Journal of Mahachulalongkorn Nakhondhat*, 9(6), 198-211.

- Kurunan, K., & Saengthongdee, T. (2023). Cybercrime prevention strategies in Thailand. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 9(6), 179-190.
- Kwanhawech, B. (1999). *Educational innovation*. Bangkok: Chulalongkorn University Book Center.
- Norarian, P., & Sithsungnoen, C. (2020). Managing Activity-Based Learning Combined with Multimedia to Develop Listening and Speaking Ability for Prathomsueksa 2 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences Review*, 22(2), 46-61.
- Phuvarawan, Y. (2021). *New learning models, new way of life, and digital intelligence*. Retrieved March, 5, 2025, from <https://learningdqdcu.ac.th/course/?c=3&l=3>
- Sithsungnoen, C., & Chanintharabhum, A. (2021) The Development of Learning Activities using Activity-Based Learning to Enhance Creative Learning Management Design Ability of Pre-Service Teachers, Faculty of Education, Silpakorn University. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 11(2), 38-48.
- Srisuksai, D. (2022). Media literacy for building intellectual immunity in society. *Journal of the Safe and Creative Media Development Fund*, 1(1), 1-21.
- Sujitwanich, M., & Buawech, Y. (2020). Media literacy: Benefits and Applications: A case study of Nakhon Pathom Rajabhat



University. *Journal of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University*, 7(2), 216-229

Tantathiphan, S. (2022). *Survey on the situation of Thai children and online threats 2022*. Thai Internet Foundation in collaboration with COPAT. Retrieved March,5, 2025, from <https://inetfoundation.or.th/wp-content/uploads/2024/0>

Yenchabok, P. (2009). *Decoding media literacy: A learning manual for media literacy*. Bangkok: Offset Creation.

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Retrieved March,5, 2025, from www.uis.unesco.org

Weerakultewan, S. (2018). *Media literacy: Power in the hands of digital citizens*. Bangkok: Media Child and Youth Institute.

บทความวิจัย

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับลด คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

นัฐจิรา บุศย์ดี¹ พิมพ์พธู สุตานันต์² สิริระ สมนาม³ สุนีย์ เงินยวง⁴
รัชนิกร ทองสุขดี⁵ ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนา⁶ ประไพลิน จันทน์หอม⁷

Received 21 February 2025

Revised 20 March 2025

Accepted 30 March 2025

บทคัดย่อ

สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ วิชาละ 10 หน่วยการเรียนรู้ ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้ครูผู้สอนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 102 คน ของ 17 โรงเรียนแกนนำจัดการเรียนร่วม/โรงเรียนต้นแบบ เรียนรวมใน 17 จังหวัดภาคเหนือ นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ วิชาละ 34 คน รวมทั้งหมด 102 คน

¹ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ nutjira.busadee@cmu.ac.th

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ pimpathu.s@cmu.ac.th

³ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ sira.s@cmu.ac.th

⁴ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ sunee.ng@cmu.ac.th

⁵ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ pia_rachaneekorn@hotmail.com

⁶ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ chainarong.j@cmu.ac.th

⁷ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ prapailin.j@cmu.ac.th



โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ของแต่ละวิชา และแบบวัดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย และคณิตศาสตร์อยู่ในระดับดี ส่วนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยแต่ละวิชาอยู่ที่ 78.68, 70.90 และ 63.16 ตามลำดับ และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษเท่ากับ 40% 39% และ 33% แสดงว่าสื่อสร้างสรรค์สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทั้งสามวิชาได้ในระดับปานกลาง

2. ผลการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ เมื่อประเมินนักเรียนครบ 3 รอบพบว่า ในวิชาภาษาไทยสามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด แยกเป็นคุณลักษณะความบกพร่องด้านการอ่าน 31 จาก 32 คุณลักษณะ (96.88%) และด้านการเขียน 18 จาก 20 คุณลักษณะ (90%) ส่วนวิชาภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์สามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับปานกลาง ในวิชาภาษาอังกฤษสามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องด้านการอ่าน 13 จาก 24 คุณลักษณะ (54.17%) ด้านการเขียนปรับลดได้ 11 จาก 15 คุณลักษณะ (73.33%) และวิชาคณิตศาสตร์สามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องด้านการคิดคำนวณ ได้ 20 จาก 27 คุณลักษณะ (74.07%)



นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังเสนอแนวทางการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทั้งทางตัวนักเรียน ผู้ปกครอง ครูผู้สอน ครูการศึกษาพิเศษ ผู้บริหารโรงเรียน ผู้ผลิตสื่อ หลักสูตรการพัฒนาครู หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และการสนับสนุนของรัฐบาล

คำสำคัญ สื่อสร้างสรรค์ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อ เกมออนไลน์



Development of Creative Media to Promote Learning and Reduce Learning Disabilities Characteristics for Students with Learning Disabilities at the Elementary Level

Nutjira Busadee⁸ PimPathu Sutan⁹ Sira Somnam¹⁰
Sunee Nguengyuang¹¹ Ratchaneekorn Tongsookdee¹²
Chainarong Jarupongputtana¹³ Prapailin Janhom¹⁴

Abstract

Creative media in Thai, English and Mathematics Subjects, each comprising 10 learning units, were developed for 102 primary school teachers (grades 4-6) from 17 inclusive schools across 17 northern provinces. These media were designed to support the instruction of 34 students with learning disabilities per subject, totaling 102 students. The objectives were to promote learning and reduce characteristics of learning disabilities, fostering skill

⁸ Faculty of Education, Chiang Mai University nutjira.busadee@cmu.ac.th

⁹ Faculty of Education, Chiang Mai University pimpathu.s@cmu.ac.th

¹⁰ Faculty of Education, Chiang Mai University sira.s@cmu.ac.th

¹¹ Faculty of Education, Chiang Mai University sunee.ng@cmu.ac.th

¹² Faculty of Education, Chiang Mai University pia_rachaneekorn@hotmail.com

¹³ Faculty of Education, Chiang Mai University chainarong.j@cmu.ac.th

¹⁴ Faculty of Education, Chiang Mai University prapailin.j@cmu.ac.th



applicable to daily life for primary school students with learning disabilities. The research instruments included pretest and posttest for each learning unit and assessments of learning disabilities characteristics. The finding revealed that:

1. Learning outcomes: After using creative media, students with learning disabilities performed well in Thai and Mathematics and moderately in English, with average scores of 78.68%, 70.90% and 63.16%, respectively. The relative growth scores for Mathematics, Thai and English were 40%, 39% and 33%, indicated moderate improvement in all three subjects.

2. Reduction in learning disabilities characteristics:

-Thai: The greatest improvement was observed, with reductions in reading disabilities (31 out of 32 characteristics, 96.88%) and writing disabilities (18 out of 20 characteristics, 90%).

-English: Moderate improvement was observed, with reductions in reading disabilities (13 out of 24 characteristics, 54.17%) and writing disabilities (11 out of 15 characteristics, 73.33%).

-Mathematics: Calculation disabilities decreased moderately (20 out of 27 characteristics, 74.07%).



In addition, the research results also provide guidelines for the development of students with learning disabilities, including students, parents, teachers, special education teachers, school administrators, media producers, teacher development curricula, relevant agencies, and government support.

Keywords: Creative Media, Students with Learning Disabilities,
Learning Disabilities Characteristics, Media
Development, Online Games

บทนำ

ปัจจุบันพลเมืองโลกทุกประเทศจำเป็นต้องเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง เช่น คนพิการและกลุ่มด้อยโอกาสทางการศึกษา นโยบายด้านการศึกษา ได้แก่ แผนการศึกษาแห่งชาติ (Education Fund, 2018) และพระราชบัญญัติเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (Ministry of Education, 2019) ล้วนมุ่งลดความเหลื่อมล้ำ ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีกฎหมายด้านการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ. 2551 กำหนดให้บุคคลกลุ่มนี้ได้รับการศึกษาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย พร้อมการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีและสื่อการเรียนการสอนให้เป็นพิเศษ ดังนั้นทำให้รัฐและหลายหน่วยงานให้ความสำคัญในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยเฉพาะในโรงเรียนเรียนรวมซึ่งมีนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หรือเด็กแอลดี (Learning Disabilities: LD) เป็นสัดส่วนที่มากที่สุดในกลุ่มนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยเด็กแอลดีจะมีคุณลักษณะความบกพร่องหลายด้าน ซึ่งปัญหาหลักเป็นปัญหาในการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ เช่น การอ่านสะกดคำผิด การออกเสียงคำศัพท์จากเสียงอักษรที่คล้ายคลึงกันไม่ได้ การเขียนสะกดคำ การตีความโจทย์เลขไม่ออก และการคิดเลขซ้ำ (Thongthawon et al., 2015; Busadee et al., 2016)

ถึงแม้ว่าจะมีการดำเนินการจากหลายภาคส่วนเพื่อการแก้ปัญหาเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากศูนย์การศึกษาพิเศษ (Special Education Administration Bureau, 2024) พบว่า ในประเทศไทยมีนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เป็นจำนวนมากที่อยู่ในโรงเรียนเรียนรวมระดับประถมศึกษาที่เรียนร่วมกับนักเรียนทั่วไป แต่ยังไม่ได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอ



ครูผู้สอนขาดความรู้ด้านการศึกษาพิเศษและมีจำนวนจำกัด ครูใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เหมือนกับนักเรียนทั่วไป ไม่สามารถปรับแต่งและอำนวยความสะดวกให้นักเรียนกลุ่มนี้เป็นกรณีพิเศษได้ การขาดแคลนสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมอย่างแท้จริงสำหรับพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ก็ถือเป็นปัจจัยหลักสำคัญปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การพัฒนาเด็กกลุ่มนี้ยังคงย่ำอยู่กับที่

จากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยมีแนวทางส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้สำหรับครู โดยการออกแบบชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อเกมออนไลน์และกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาโดยเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ใน 3 วิชา ได้แก่ วิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน และวิชาคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ รวมทั้งปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ และเพื่อให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและสามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นและในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีความหมายมากยิ่งขึ้น ในสื่อเกมออนไลน์และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยออกแบบจึงคำนึงถึงการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนกลุ่มนี้ได้ด้วยเพื่อให้นักเรียนสามารถเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีความสุขตามเป้าประสงค์การพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติได้อย่างแท้จริง



วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อ

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาโดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. ปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อเกมออนไลน์ (Online games) และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จับต้องได้ (Hand-on Box Sets) ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้และลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
2. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทั้งในและนอกโครงการได้รับการพัฒนาการเรียนรู้และลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้
3. ครูผู้สอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์
4. ได้แนวทางในการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
5. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
6. ได้แนวทางในการพัฒนาครูผู้สอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้



7. ครูผู้สอนและนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ไม่ใช่ประชากร/กลุ่มเป้าหมายสามารถนำสื่อสร้างสรรค์นำไปใช้ได้ผ่านเว็บไซต์ของโครงการ (mediaforkids.edu.cmu.ac.th)

ทบทวนวรรณกรรม

ลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้

ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยส่วนใหญ่มีความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (Tongsookdee et al., 2023) โดยร้อยละ 80 ของเด็กกลุ่มนี้มีปัญหาการอ่านรุนแรง หรือ Dyslexia ซึ่งส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการจดจำพยัญชนะสระ และการออกเสียง ไม่สามารถอ่านคำ ประโยค หรือจับใจความได้อย่างถูกต้อง รวมถึงปัญหาด้านการเขียน เช่น เขียนตัวอักษรผิดขนาด วางสระผิดที่ เขียนติดกันเป็นพืด หรือเขียนลายมือไม่สม่ำเสมอ ทำให้อ่านยาก (Nopphakun, 2017) นอกจากนี้พบว่าผู้เรียนบางคนมีอาการเครียด ไม่มีความสุขในขณะที่เรียน ส่วนในวิชาคณิตศาสตร์ เด็กที่มีปัญหามักไม่เข้าใจค่าของตัวเลขและจำนวน มีความสับสนเกี่ยวกับค่าประจำตำแหน่งและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ รวมถึงการบวก ลบ คูณ หารที่มีการทดหรือกระจาย นอกจากนี้ยังมีปัญหาในการจำแนกรูปทรง ขนาด และแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ (Nopphakun, 2017)

ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

กรอบความคิดเชิงนิเวศของพัฒนาการมนุษย์ของ Bronfenbrenner (Tong & An, 2024) ช่วยให้เห็นภาพของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนา นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยกรอบความคิดเชิงนิเวศของ



พัฒนาการมนุษย์ เชื่อว่าเด็กไม่สามารถพัฒนาได้เองอย่างโดดเดี่ยว แต่พัฒนาการของเด็กต้องอาศัยกลไกความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมที่มีหลายระดับ ทั้งนี้พัฒนาการเด็กจะเกิดประสิทธิผลมากที่สุดเมื่อกระบวนการปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในช่วงเวลาที่ยาวนานพอที่จะเกิดพัฒนาการทุกด้านได้

1. ทฤษฎีพื้นที่รอยต่อของพัฒนาการ (ZPD)-Vygotsky

เด็กจะสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นหากได้รับการชี้แนะจากบุคคลที่มีความสามารถมากกว่า เช่น ครู พ่อแม่ หรือเพื่อน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านการเล่น การใช้สื่อดิจิทัล หรือการออกแบบกิจกรรมที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามระดับความสามารถของนักเรียน ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและพัฒนาทักษะในระดับที่ท้าทาย (Vainas et al., 2019)

2. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังเกต-Bandura

นักเรียนสามารถเรียนรู้โดยการสังเกตและเลียนแบบตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลจริง หรือสื่อ เช่น หนังสือ การ์ตูน และภาพยนตร์ ทั้งนี้สิ่งแวดล้อมและผู้เรียนร่วมมือมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ในทฤษฎีนี้จะเน้นการทำซ้ำและมีการเสริมแรงให้ทำซ้ำอีก โดยเห็นผลลัพธ์ที่ดีจากการกระทำ ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความยั่งยืน ปรับแก้คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ (Ebadi & Khodadady, 2022)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ-Thorndike

การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำจริงและเสริมแรงจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (Carter & Hughes, 2017) ผ่านกฎสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) กฎแห่งความ



พร้อม-ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีต้องมีความพร้อมหรือมีความสนใจ 2) กฎแห่งการฝึกหัด-การฝึกซ้ำช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และ 3) กฎแห่งผลที่ได้รับ-ผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจจะจูงใจทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นอีกในอนาคต

4. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ-Skinner

พฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากการเสริมแรง หากพฤติกรรมใดได้รับการเสริมแรงทางบวกจะเกิดขึ้นซ้ำ ส่วนพฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงทางลบจะลดลง โดยนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ หากมีการเสริมแรงทางบวก จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกดีและมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น รวมทั้งการเสริมแรงทางลบก็จะช่วยลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ลงได้ (Coddling & Smyth, 2020; Miller & Sroufe, 2021)

5. ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ

การเรียนรู้และจดจำขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ได้รับ โดยข้อมูลจะถูกเก็บในความจำระยะสั้น และสามารถจดจำได้นานขึ้นหากมีการทบทวนหรือจัดเป็นหมวดหมู่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะมีปัญหาในกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละคนแตกต่างกัน เช่น ปัญหาจากสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน การฟัง การได้ยิน การมองเห็น คำสั่งหรือการอธิบายจากครูหรือสื่อ ปัญหาเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูล การจดจำคำศัพท์หรือข้อมูลที่เพิ่งเรียนมา ปัญหาการเรียกใช้ข้อมูลที่เก็บไว้ของนักเรียนที่ทำให้ตอบคำถามไม่ได้ การไม่สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนมา เมื่อทราบแล้วสามารถแก้ไขในส่วนของการใช้เทคนิคเสริมการจำ การใช้คำสั่งที่ชัดเจนและง่ายต่อการเข้าใจ การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อช่วยในการประมวลผลข้อมูล และการฝึกทักษะของการคิดอย่างเป็นระบบ เป็นต้น (McCormick & Horgan, 2020; Parker & Ziegler, 2018)



ทฤษฎีการสร้างสื่อการเรียนรู้และชุดกิจกรรม

1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรงแทนที่จะเรียนรู้ผ่านการท่องจำหรือการถ่ายทอดโดยตรงจากครู เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ใช้กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเองเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาใหม่ ครูช่วยเหลือนักเรียนตามระดับความสามารถ และลดการช่วยเหลือเมื่อนักเรียนเรียนรู้ได้มากขึ้น ซึ่งเป็นกลยุทธ์สำคัญสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยการพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป ในการสร้างสื่อการเรียนรู้และชุดกิจกรรมตามทฤษฎีนี้ มักเน้นการจัดประสบการณ์ที่ทำนายให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ปัญหา หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปแก้ปัญหาทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน นักเรียนสร้างองค์ความรู้ในแบบของตนเอง ไม่ต้องแข่งกับผู้อื่น (Govindasamy et al., 2022)

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการลงมือทำ ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติ จากเกมหรือกิจกรรมที่จับต้องได้ หรือใช้เทคโนโลยีเสริมประสบการณ์ สถานการณ์ที่ใช้สอนจะเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง มีการสะท้อนคิดถึงสิ่งที่เรียนรู้ และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การสร้างสื่อและชุดกิจกรรมตามทฤษฎีนี้จะเน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง มีการเรียนรู้ผ่านการทดลองและประเมินผล (Liu et al., 2024; Parette & Peterson-Karlan, 2015)



3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) เน้นการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้ โดยเน้นการรวมกันระหว่างข้อความ ภาพ เสียง และวิดีโอ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่สร้างตามทฤษฎีนี้จะเน้นการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ กิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์จะช่วยนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้เข้าใจเนื้อหามากขึ้นและลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ดี (Ong & Yahaya, 2022; Mohamad et al., 2023)

การเรียนรู้เชิงรุก

Karam et al. (2023) ระบุว่าแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ซึ่งเสนอว่านักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับความรู้ที่มีอยู่ ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความใส่ใจ และการเก็บรักษาความจำ ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง รวมถึงมีผลดีต่อสุขภาพทางอารมณ์ เช่น เพิ่มความสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ Aryan et al. (2024) นำเสนอเทคนิคการเรียนรู้แบบเชิงรุก ว่าเป็นวิธีการที่มีคุณค่าในการทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่มีการปฏิสัมพันธ์และการปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เกม การศึกษา การแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงและการปฏิบัติที่เชื่อมโยงกับทฤษฎี ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะมากขึ้น

แนวทางการนำสื่อสร้างสรรค์มาใช้พัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

1. การออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ กิจกรรมควรสัมพันธ์กับความรู้พื้นฐาน อุปกรณ์ควรเป็นรูปธรรม ได้



สัมผัส ได้มองเห็นและได้ยินเสียง จะทำให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น รองรับความหลากหลายของผู้เรียน ทั้งสื่อออนไลน์ที่มีการใช้สื่อที่มองเห็นภาพชัดเจน มีเสียงประกอบ เน้นการปฏิบัติจริง (Wongchumpa, 2019)

2. สื่อสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นต้องทำให้นักเรียนไม่รู้สึกรู้ว่าซ้ำซากหรือน่าเบื่อ ไม่เรียนรู้นานเกินไป ความท้าทายของเกม/กิจกรรมอยู่ในระดับเหมาะสม ไม่ง่ายเกินไปและไม่ยากเกินไป และการมีปฏิสัมพันธ์ให้นักเรียนทราบได้ทันทีว่าทำถูกหรือผิด นอกจากทำให้จดจำได้ง่ายขึ้น ระดับการเรียนรู้สูงขึ้นแล้ว ยังเสริมแรงให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นและอยากทำกิจกรรมโดยไม่ต้องบังคับเพราะนักเรียนสามารถประสบความสำเร็จด้วยตนเองได้ ช่วยปรับพฤติกรรมการเรียนรู้และเจตคติที่ดีให้แก่นักเรียนได้ด้วย (Sananuea, 2020)

3. เนื่องจากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มักช้ากว่า เมื่อเห็นเพื่อนทำได้ ขณะที่พวกเขาทำไม่ได้ จะเกิดความรู้สึกอายไม่กล้าแสดงออกให้คนอื่น ๆ รับรู้ จึงมักมีพฤติกรรมไม่สนใจเรียน ดูไม่ตั้งใจหรือไม่มีความพยายาม และปฏิเสธที่จะฝึกฝนซ้ำ ๆ (Nopphakun, 2017) แต่ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มนี้ต้องให้ฝึกทำซ้ำ ย้ำ ทวนบ่อย ๆ ดังนั้นเมื่อสื่อและกิจกรรมอยู่ในรูปแบบเกมออนไลน์หรือกิจกรรมที่สามารถทำซ้ำ ๆ จะช่วยส่งเสริมการคิดให้นักเรียนกลุ่มนี้เกิดความเข้าใจและสามารถพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนได้ (Phromkot & Jansrisukot, 2024)

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ ควรอยู่ในรูปการใช้กิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ที่นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะการเรียนรู้ (Janphet, 2023) รวมทั้งการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง เช่นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ



ชีวิตประจำวัน การใช้เกมหรือแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงและการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อให้การเรียนรู้สนุกและเข้าถึงง่าย

5. เพื่อปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สร้างสื่อต้องคำนึงถึงการสร้างสื่อที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้านการอ่าน การเขียนและการคิดคำนวณ รวมไปถึงการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีในการสร้างเกมออนไลน์ทางการศึกษาที่ตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน และเพื่อให้การเรียนรู้มีความหมาย สื่อที่สร้างต้องทำให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้ (Maneerat et al., 2023)

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ครูผู้สอนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนแกนนำจัดการเรียนร่วม/โรงเรียนต้นแบบเรียนรวมจำนวน 17 โรงเรียน โรงเรียนละ 6 คน โดยแยกเป็นวิชาภาษาไทย 2 คน วิชาภาษาอังกฤษ 2 คนและวิชาคณิตศาสตร์ 2 คน รวมเป็น 102 คน ใน 17 จังหวัดภาคเหนือ (โดยใช้โปรแกรม G*Power 3.1.9.7 กำหนด Test Family เป็น t-test เพื่อทดสอบความแตกต่างของความสามารถการเรียนรู้วิชา คณิตศาสตร์ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และคุณลักษณะการบกพร่องการเรียนรู้ และกำหนดค่า Effect Size เป็น 0.8 ค่า $\alpha = .05$ ได้จำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักขั้นต่ำเป็น 23 คน)



2. นักเรียนที่ได้รับการคัดกรองและวินิจฉัยว่ามีความบกพร่องทางการเรียนรู้ตามนิยามในประกาศประเภทความพิการทางการศึกษา ด้านการอ่าน การเขียนในวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ หรือด้านการคิดคำนวณในวิชาคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนแกนนำจัดการเรียนร่วม/โรงเรียนต้นแบบเรียนรวม รวมจำนวน 17 โรงเรียน โรงเรียนละ 6 คน โดยแยกเป็นวิชาภาษาไทย 2 คน วิชาภาษาอังกฤษ 2 คนและวิชาคณิตศาสตร์ 2 คน รวมเป็น 102 คน ใน 17 จังหวัดภาคเหนือ (โดยผ่านการพิจารณาคัดเลือกร่วมกันจากครูผู้สอน ครูการศึกษาพิเศษของโรงเรียนและนักวิจัย โดยในกรณีที่มีโรงเรียนมีนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในแต่ละวิชามากกว่าที่กำหนด จะใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย)

เครื่องมือการวิจัย

1. แบบประเมินผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยของ ภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
2. แบบวัดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

หลังจากคณะผู้วิจัยการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ศึกษาความต้องการจำเป็นของการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์แล้ว และดำเนินการสร้างสื่อสร้างสรรค์ 3 วิชา วิชาละ 10 หน่วยการเรียนรู้จนครบเรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการในส่วนของการเก็บข้อมูลผลการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้



และปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษา ดังแผนภาพที่ 1 ดังนี้

แผนภาพการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1 ครูวัดคุณลักษณะ-ความบกพร่องทางการเรียนรู้ของ นร.ครั้งที่ 1 
- 2 ครูผู้สอน เข้าร่วมอบรมการใช้สื่อสร้างสรรค์ หน่วยที่ 1-5 
- 3 ครูผู้สอนนำสื่อสร้างสรรค์หน่วยที่ 1-5 ไปใช้กับนักเรียนแอลดี
นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ดูคลิป
ทำกิจกรรมสร้างสรรค์/เล่นเกมออนไลน์
ทำแบบทดสอบหลังเรียน 
- 4 สอนนากลุ่ม หน่วยที่ 1-5 
- 5 ครูวัดคุณลักษณะ-ความบกพร่องทางการเรียนรู้ของ นร.ครั้งที่ 2 
- 6 ครูผู้สอน เข้าร่วมอบรมการใช้สื่อสร้างสรรค์ หน่วยที่ 6-10 
- 7 ครูผู้สอนนำสื่อสร้างสรรค์หน่วยที่ 6-10 ไปใช้กับนักเรียนแอลดี
นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ดูคลิป
ทำกิจกรรมสร้างสรรค์/เล่นเกมออนไลน์
ทำแบบทดสอบหลังเรียน 
- 8 สอนนากลุ่ม หน่วยที่ 6-10 
- 9 ครูวัดคุณลักษณะ-ความบกพร่องทางการเรียนรู้ของ นร.ครั้งที่ 3 

แผนภาพที่ 1 แสดงการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ช่องทางในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนโดยใช้เว็บไซต์โครงการที่บรรจุ
หน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วยการเรียนรู้ของวิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษและ
คณิตศาสตร์ แสดงในรูปภาพที่ 1 ดังนี้



1.1 เว็บไซต์



1.2 วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ
และคณิตศาสตร์



1.3 แต่ละวิชามี 10 หน่วยการเรียนรู้



1.4 แต่ละหน่วยมีแบบทดสอบก่อน
และหลังเรียน คลิปและเกมออนไลน์

รูปภาพที่ 1 เว็บไซต์และตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์ที่ครูนำไปใช้สอนนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางการเรียนรู้



1.5 แบบทดสอบก่อนเรียน



1.6 แบบทดสอบหลังเรียน



1.7 ตัวอย่างสื่อเกมออนไลน์



1.8 ตัวอย่างกิจกรรมสร้างสรรค์

รูปภาพที่ 1 (ต่อ)

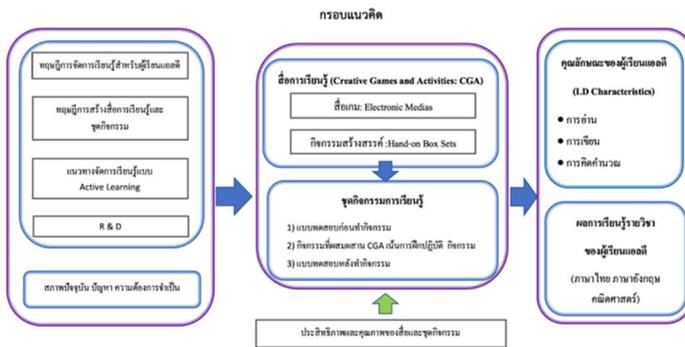
การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วิชา
ภาษาไทย ภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้คือ ความถี่ ค่าร้อยละ
ค่าเฉลี่ย

ส่วนที่ 2 ผลการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้
วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดคุณลักษณะความบกพร่องทางการ
เรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน 3 รอบ สถิติที่ใช้คือ

คำร้อยละ คະแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และการวิเคราะห์เชิงแปลความ และ
นำเสนอในรูปแบบความเรียง

กรอบแนวคิดการวิจัย



การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์

สื่อสร้างสรรค์และชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์และชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาไทย และวิชาภาษาอังกฤษ จากแนวคิดการเรียนรู้จากพื้นฐานประสบการณ์และเรื่องราวในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการสื่อสารผ่านทักษะการอ่าน การเขียน ในวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และทักษะการคิดคำนวณในวิชาคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้วิชา 10 หน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1-3 ต่อไปนี้



ตารางที่ 1 สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย

หน่วยการเรียนรู้	สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย	
	สื่อเกมออนไลน์	กิจกรรมสร้างสรรค์
ธีม: เรื่องเล่าของฉัน		
1. ออกกำลังกาย	1. ตะลุยด่านเสียงมหัสจรรย์ 2. รวมพลคนบ้านเดียวกัน	เกมคอนโดเสียงอักษร
2. อาหารอร่อย	1. คู่หัวตัวอักษร 2. รูปตัวชั่วคราวว่าเป็นเธอ	โบกี้ตัวอักษร
ธีม: ครอบครัวอบอุ่น		
3. บ้านฉันน่าอยู่	ภารกิจบ้านฉันพยัญชนะล่องหน	ลูกเต๋าสมคำ
4. ผักสวนครัวในบ้าน	1. วรรณยุกต์ผักสวนครัวซ่อนรูป 2. ปลุกผักอักษรไทย	เกมบันไดงูรู้วรรณยุกต์
ธีม: โรงเรียนน่าอยู่		
5. แยกขยะกันเถอะ	1. จับคำย่ำศัพท์ 2. วงล้อสะกดคำ	แวนตาสกดคำ
6. แบ่งอย่างไรให้ยุติธรรม	ภารกิจเก็บผลไม้	เกมปริศนาคำคม
7. เล่นกับเพื่อน	ปริศนาคำควบล้อ	เกมลายแทงหอยเกียรติยศ
8. อยู่กับครู	อักษรน่าสะกดรอย	เกมปริศนาอักษรไขว้
ธีม: เรียนรู้โลกกว้าง		
9. งานอดิเรกสร้างรายได้	ไซรหัสใจความ	จิ๊กซอว์นิทาน 9 ช่อง
10. เรียนรู้ธรรมชาติ	จับผิดปริศนา ใครประธาน ไหนแสดง	เกมตะลุยมหาสมบัติดินเจี้ยน



ตารางที่ 2 สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาอังกฤษ

หน่วยการเรียนรู้	สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาอังกฤษ	
	สื่อเกมออนไลน์	กิจกรรมสร้างสรรค์
ธีม: เรื่องเล่าของฉัน		
1.ออกกำลังกาย	Let's exercise	1. Matching cards game 2. Word puzzle
2. อาหารอร่อย	Yummy Yummy sandwich	Healthy & unhealthy food
ธีม: ครอบครัวอบอุ่น		
3. บ้านฉันน่าอยู่	Mysterious house	My house
4. ผักสวนครัวในบ้าน	ผักสวนครัว	Happy farm
ธีม: โรงเรียนน่าอยู่		
5. แยกขยะกันเถอะ	แยกขยะ	Sorting rubbish, cards game
6. แบ่งอย่างไรให้ยุติธรรม	Sharing things	Sharing things board
7. เล่นกับเพื่อน	How do you feel?	Wheel of Emotions
8. อยู่กับครู	School with teachers	1. Domino game (school objects) 2. Uno cards
ธีม: เรียนรู้โลกกว้าง		
9. งานอดิเรกสร้างรายได้	Hobbies journey	What's your favorite hobby?
10. เรียนรู้ธรรมชาติ	Adventure together	Alphabets snakes & ladders

ตารางที่ 3 สื่อสร้างสรรค์วิชาคณิตศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้	สื่อสร้างสรรค์วิชาคณิตศาสตร์	
	สื่อเกมออนไลน์	กิจกรรมสร้างสรรค์
ธีม: เรื่องเล่าของฉัน		
1. ออกกำลังกาย	Let's play bingo subtraction	Let's play bingo subtraction
2. อาหารอร่อย	Cats & Dogs	Cats & Dogs
ธีม: ครอบครัวอบอุ่น		
3. บ้านฉันน่าอยู่	Let's play bingo: Addition	Let's play bingo: Addition
4. ผักสวนครัวในบ้าน	Multiplication	บันไดงู Multiplication
ธีม: โรงเรียนน่าอยู่		
5. แยกขยะกันเถอะ	Supper Save	Supper Save
6. แบ่งอย่างไรให้ยุติธรรม	How much is it?	How much is it?
7. เล่นกับเพื่อน	Tic-Tac-Toe	Tic-Tac-Toe
8. อยู่กับครู	Division	บันไดงู Division
ธีม: เรียนรู้โลกกว้าง		
9. งานอดิเรกสร้างรายได้	เงิน เงิน เงิน	เงิน เงิน เงิน
10. เรียนรู้ธรรมชาติ	Time Code	Time Code

แต่ละกิจกรรมของแต่ละวิชามีการออกแบบเพื่อปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ แสดงในตารางที่ 4-6 ดังนี้

ตารางที่ 4 คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย



หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลด ในวิชาภาษาไทย
1. ออกก่าลังกาย	1. การสับสนเสียงอักษรที่คล้ายคลึงกัน 2. การออกเสียงคำศัพท์จากเสียงอักษรที่คล้ายคลึงกันไม่ได้
2. อาหารอร่อย	1. การสับสนรูปตัวอักษรที่คล้ายคลึงกัน 2. การเขียนคำศัพท์จากรูปอักษรที่คล้ายคลึงกันไม่ได้
3. บ้านฉันน่าอยู่	1. การจำรูปพยัญชนะและสระไม่ได้ 2. การจำเสียงและรูปอักษรกลาง สูง ต่ำ ไม่ได้ 3. การประสมคำ แม่ ก กา ไม่ได้
4. ผักสวนครัวในบ้าน	1. การจำรูปและเสียงวรรณยุกต์ไม่ได้ 2. การจำเสียงและรูปอักษรกลาง สูง ต่ำ ไม่ได้ 3. การผันวรรณยุกต์ไม่ได้
5. แยกขยะกันเถอะ	1. การอ่านสะกดคำไม่ได้ 2. การเขียนสะกดคำไม่ได้
6. แบ่งอย่างไรให้ยุติธรรม	1. การอ่านสะกดคำตรงมาตราไม่ได้ 2. การอ่านสะกดคำไม่ตรงมาตราไม่ได้ 3. การเขียนสะกดคำตรงมาตราไม่ได้ 4. การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราไม่ได้
7. เล่นกับเพื่อน	1. การอ่านสะกดคำควบกล้ำไม่ได้ 2. การเขียนสะกดคำควบกล้ำไม่ได้
8. อยู่กับครู	1. การอ่านสะกดคำอักษรนำไม่ได้ 2. การเขียนสะกดคำอักษรนำไม่ได้
9. งานอดิเรกสร้างรายได้	1. ตอบคำถามสำคัญไม่ได้ (5W1H) 2. เขียนประโยคใจความสำคัญไม่ได้



หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลด ในวิชาภาษาไทย
10.เรียนรู้ธรรมชาติ	1. ระบุคำศัพท์หลักของเรื่องที่ต้องการสื่อสารไม่ได้ 2. เขียนประโยคที่ต้องการสื่อสารไม่ได้

ตารางที่ 5 คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ

หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในวิชาภาษาอังกฤษ
1. ออกกำลังกาย	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การใช้คำสรรพนามภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง 3. การเรียงตำแหน่งคำคุณศัพท์ในประโยคไม่ได้
2. อาหารอร่อย	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l
3. บ้านฉันน่าอยู่	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การเรียงลำดับตัวอักษรไม่ถูกต้อง
4. ผักสวนครัวในบ้าน	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l
5. แยกขยะกันเถอะ	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การเรียงตำแหน่งคำคุณศัพท์ในประโยคไม่ได้
6. แบ่งอย่างไรให้ยุติธรรม	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การเขียนตัวเลขในภาษาอังกฤษไม่ได้
7. เล่นกับเพื่อน	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การเรียงลำดับตัวอักษรไม่ได้
8. อยู่กับครู	1. การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l 2. การเรียงลำดับคำในประโยคไม่ได้



หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในวิชาภาษาอังกฤษ
9.งานอดิเรกสร้างรายได้	1.การสะกดคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้อง 2.การสับสนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น d-b , t-l
10.เรียนรู้ธรรมชาติ	1.การแยกตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็กไม่ได้ 2.การจดจำและแยกแยะความแตกต่างของเสียงตัวอักษร (phonics) ไม่ได้

ตารางที่ 6 คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในวิชาคณิตศาสตร์
1.ออกกำลังกาย	- ยากลำบากในการบวกหรือลบจำนวนเต็ม - บวกลบจำนวน โดยเริ่มคิดคำนวณจากตัวเลขในหลักซ้ายไปขวา - สับสนไม่เข้าใจเรื่องการยืม - แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ - บอกความหมาย หรือสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ไม่ได้
2.อาหารอร่อย	- คิดเลขในใจง่าย ๆ ไม่ได้ - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ
3. บ้านฉันน่าอยู่	- ยากลำบากในการบวกหรือลบจำนวนเต็ม - บวกลบจำนวน โดยเริ่มคิดคำนวณจากตัวเลขในหลักซ้ายไปขวา - แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ - บอกความหมาย หรือสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ไม่ได้
4. ผักสวนครัวในบ้าน	- จำสูตรคูณไม่ได้ - แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - สับสนไม่เข้าใจเรื่องทิศทาง



หน่วยการ เรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในวิชา คณิตศาสตร์
	- ใช้เครื่องคิดเลขไม่เป็น - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ - บอกความหมาย หรือสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ไม่ได้
5.แยกขยะกัน เกาะ	- ยากลำบากในการหาจำนวนที่รวมกันได้ 10 - นับเลขเรียงลำดับ นับเพิ่ม นับลดไม่ได้ - ไม่สามารถจับคูรูปต้นแบบและเงาได้
6.แบ่งอย่างไรให้ ยุติธรรม	- ไม่สามารถประมาณคำตอบได้ - จำสูตรคูณไม่ได้ - แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - สับสนไม่เข้าใจเรื่องเงิน - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ
7.เล่นกับเพื่อน	- ยากลำบากในการเปรียบเทียบ มากกว่า น้อยกว่า - สับสนไม่เข้าใจเรื่องการยืม - จำสูตรคูณไม่ได้ - คิดเลขในใจง่าย ๆ ไม่ได้ - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ
8.อยู่กับครู	- จำสูตรคูณไม่ได้ - แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - สับสนไม่เข้าใจเรื่องทิศทาง - หารจำนวนที่มีค่าไม่เกิน 1,000 ด้วยจำนวนที่มีหนึ่งหลักไม่ได้ - ใช้เครื่องคิดเลขไม่เป็น - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ - บอกความหมาย หรือสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ไม่ได้
9.งานอดิเรก สร้างรายได้	- แก้โจทย์ปัญหาง่าย ๆ ไม่ได้ - สับสนไม่เข้าใจเรื่องเงิน - คิดเลขตก ๆ หล่น ๆ



หน่วยการเรียนรู้	คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่ต้องการปรับลดในวิชาคณิตศาสตร์
	-ไม่เข้าใจหลักต่าง ๆ เช่น หน่วย สิบ ร้อย พัน หมื่น -เรียงลำดับจำนวนจากน้อยไปมาก หรือจากมากไปน้อยไม่ได้
10.เรียนรู้ธรรมชาติ	-สับสนไม่เข้าใจเรื่องเวลา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ดำเนินการกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์ วิชาละ 34 คน รวมทั้งหมด 102 คน นำเสนอได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

หลังจากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จนครบ 10 หน่วยแล้ว นำมาหาค่าร้อยละเฉลี่ยของคะแนนสอบในแต่ละวิชา ได้ผลดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงร้อยละเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแต่ละวิชา

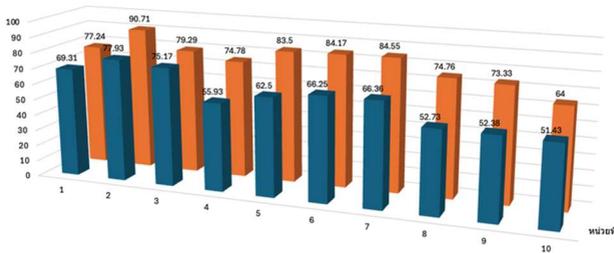
วิชา	ร้อยละเฉลี่ยของคะแนนสอบ			G*	แปลผล
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	เพิ่มขึ้น		
ภาษาไทย	65.00	78.68	13.68	39%	ปานกลาง
ภาษาอังกฤษ	44.76	63.16	18.40	33%	ปานกลาง
คณิตศาสตร์	51.49	70.90	19.41	40%	ปานกลาง

$$*G \text{ (Relative Growth Score)} = \frac{\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน}}{\text{คะแนนเต็ม} - \text{คะแนนก่อนเรียน}} \times 100\%$$

คะแนน 76-100 แปลว่า สูงมาก; 51-75 ระดับสูง; 26-50 ระดับปานกลาง; 0-25 ระดับต้น

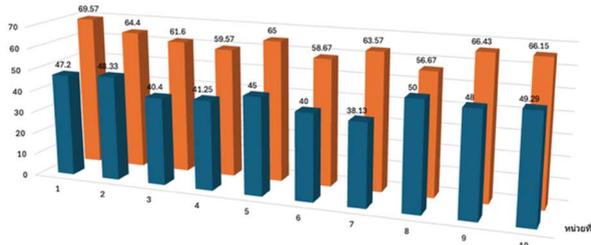


ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย และคณิตศาสตร์อยู่ในระดับดี ส่วนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยแต่ละวิชาอยู่ที่ 78.68, 70.90 และ 63.16 ตามลำดับ และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Hotrakul et al., 2024) ของวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เท่ากับ 40%, 39% และ 33% แสดงว่าสื่อสร้างสรรค์สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทั้งสามวิชาได้ในระดับปานกลาง



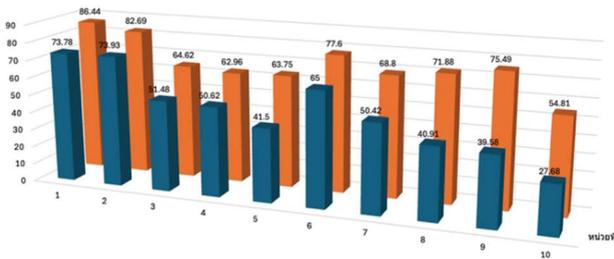
แผนภาพที่ 2 แสดงร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแต่ละหน่วยวิชาภาษาไทย

เมื่อคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในวิชาภาษาไทย พบว่านักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ในระดับสูง จำนวน 4 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 2, 5, 6 และ 7) ระดับปานกลาง จำนวน 5 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1, 4, 8, 9 และ 10) และระดับต้น จำนวน 1 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 3)



แผนภาพที่ 3 แสดงร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและ
หลังเรียนของแต่ละหน่วยวิชาภาษาอังกฤษ

เมื่อคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากคะแนนสอบก่อนเรียนและ
หลังเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ในปานกลาง
จำนวน 9 หน่วย (ทุกหน่วยการเรียนรู้ ยกเว้นหน่วยการเรียนรู้ที่ 8) และระดับ
ต้น จำนวน 1 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 8)



แผนภาพที่ 4 แสดงร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและ
หลังเรียนของแต่ละหน่วยวิชาคณิตศาสตร์

เมื่อคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากคะแนนสอบก่อนเรียนและ
หลังเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ พบว่านักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ในระดับสูง
จำนวน 2 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 และ 9) ระดับปานกลาง จำนวน 7



หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1, 2, 3, 5, 6, 7 และ 10) และระดับต้น จำนวน 1 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 4)

2) ผลการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้

ผลการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ แสดงผลดังนี้ ตารางที่ 8 แสดงจำนวนคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้แต่ละด้านที่สามารถปรับลดได้

วิชา	ด้าน	จำนวนคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้			
		ทั้งหมด	ลดลง	เพิ่มขึ้น	ไม่คงที่
ภาษาไทย	การอ่าน	32	31	-	1
	การเขียน	20	18	-	2
ภาษาอังกฤษ	การอ่าน	24	13	1	10
	การเขียน	15	11	-	4
คณิตศาสตร์	การคิดคำนวณ	27	20	1	6

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้แต่ละคนจะถูกวัดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยครูผู้สอน จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้ ครั้งที่ 1 ก่อนนักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2 หลังจากนักเรียนเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5 เสร็จสิ้นแล้ว และครั้งที่ 3 หลังจากทีนักเรียนเรียนครบทั้ง 10 หน่วยการเรียนรู้ จากตารางพบว่า คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณของทั้งสามวิชาสามารถปรับลดได้มากกว่า 50% โดยมีคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นในด้านการอ่านของวิชาภาษาอังกฤษ 1 คุณลักษณะคือ นักเรียนอ่านตกหล่น ส่วนการ



คิดคำนวณในวิชาคณิตศาสตร์คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น
คือ นักเรียนไม่สามารถจับคู่ต้นแบบและเงาได้

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

1.1 วิชาภาษาไทย: คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี (78.68%) โดยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน 13.68% และมีระดับการพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง ($G = 39\%$) เมื่อพิจารณาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยม 4 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 2, 5, 6 และ 7) ระดับดีมาก 5 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1, 3, 4, 8 และ 9) ระดับดี 1 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 10)

1.2 วิชาภาษาอังกฤษ: คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง (63.16%) โดยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน 18.40% และมีระดับการพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง ($G = 33\%$) เมื่อพิจารณาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในระดับดี 7 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1, 2, 3, 5, 7, 9 และ 10) ระดับพอใช้ 3 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 4, 6 และ 8)

1.3 วิชาคณิตศาสตร์: คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี (70.90%) โดยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน 19.41% และมีระดับการพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง ($G = 40\%$) เมื่อพิจารณาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ย



หลังเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยม 2 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และ 2) ระดับดีมาก 3 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 6, 8 และ 9) ระดับดี 4 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 3, 4, 5 และ 7) ระดับพอใช้ 1 หน่วย (หน่วยการเรียนรู้ที่ 10)

2. ผลการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ เมื่อประเมินนักเรียนครบ 3 รอบพบว่า

2.1 วิชาภาษาไทย สามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด แยกเป็นคุณลักษณะความบกพร่องด้านการอ่าน 31 จาก 32 คุณลักษณะ (96.88%) และด้านการเขียน 18 จาก 20 คุณลักษณะ (90%)

2.2 วิชาภาษาอังกฤษสามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับปานกลาง โดยสามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องด้านการอ่าน 13 จาก 24 คุณลักษณะ (54.17%) และด้านการเขียนปรับลดได้ 11 จาก 15 คุณลักษณะ (73.33%)

2.3 วิชาคณิตศาสตร์สามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องด้านการคิดคำนวณ ได้ 20 จาก 27 คุณลักษณะ (74.07%)

อภิปรายผล

1. สื่อสร้างสรรค์ทั้งสามวิชาส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ คะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 30 หน่วยการเรียนรู้ (วิชาละ 10 หน่วยการเรียนรู้) โดยมีหน่วยการเรียนรู้ที่มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไปจำนวน 26 หน่วยการเรียนรู้ คิดเป็น 86.67% เหตุผล

เนื่องจากการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยสื่อเกมออนไลน์และ
กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นตัวแปรสำคัญที่สามารถดึงดูดความสนใจและเร้า
ให้นักเรียนกลุ่มนี้อยากเรียนรู้มากกว่าการเรียนการสอนปกติ ส่งเสริมให้
อยากเรียนรู้ด้วยตนเอง การที่นักเรียนรู้ผลการเรียนรู้หลังเล่นเกม/การ
ทดสอบทันทีเป็นตัวเสริมแรงให้นักเรียนอยากเอาชนะให้ได้คะแนนเต็ม ทำ
ให้เข้าไปเล่นซ้ำแล้วซ้ำอีกจนกว่าจะได้คะแนนที่พึงพอใจ ส่งผลดีต่อการ
เรียนรู้ทั้งสามวิชาอัตโนมัติ นอกจากนี้ออกแบบสื่อสร้างสรรค์นี้ยึดตาม
ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
โดยเฉพาะ รวมทั้งแนวคิดการเรียนรู้จากพื้นฐานประสบการณ์และเรื่องราว
ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ที่ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความหมาย
และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ยิ่งทำให้เพิ่มความ
ต้องการที่จะเล่น (เรียน) ซ้ำเข้าไปอีก นักเรียนหลายคนสามารถเรียน
ติดต่อกันหลายคาบได้โดยไม่ต้องบังคับ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเรียนรู้ ตามทฤษฎี
การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ที่เน้นว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อพวกเขา
ได้สร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการทำกิจกรรมที่ท้าทาย
ความสามารถของตน การออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมที่ไม่ตอบสนอง
ความต้องการและพัฒนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
จะทำให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้เต็มที่ การเรียนรู้ควรมีการปรับเปลี่ยน
ตามความสามารถของผู้เรียนและมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดและการ
แก้ปัญหา โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้



สอดคล้องกับ Bouanani and Bechlagham (2017) ที่ได้กล่าวถึงประสิทธิภาพของการใช้เกมในคอมพิวเตอร์ว่ามีส่วนช่วยในการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ดีกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ

2. คุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทั้งสามวิชาสามารถปรับลดได้มากกว่า 50% ทั้งด้านการอ่าน (ภาษาไทย 96.88% ภาษาอังกฤษ 54.17%) ด้านการเขียน (ภาษาไทย 90% ภาษาอังกฤษ 73.33%) และด้านการคิดคำนวณ (คณิตศาสตร์ 74.07%) โดยหากมองในภาพรวมสื่อสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นสามารถปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ในระดับดี เนื่องจากจากชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อเกมออนไลน์และกิจกรรมสร้างสรรค์ ช่วยให้ครูผู้สอนนำไปจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้อย่างสำเร็จรูป ทั้งเพิ่มผลการเรียนรู้และลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ ครูมีความมั่นใจในการนำสื่อสร้างสรรค์ไปใช้ ลดเวลา ลดภาระในการเตรียมการสอน มีสื่อที่สวยงามและเหมาะสมตรงตามทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สอดรับกับความสามารถ ความต้องการและความสนใจของนักเรียนในยุคปัจจุบัน การใช้สื่อสร้างสรรค์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาในเชิงบวกได้ตามศักยภาพของตน รวมไปถึงสร้างความมั่นใจและความภูมิใจในการเรียนรู้ และรับรู้ถึงการมีตัวตนที่ได้รับการดูแลช่วยเหลือจากครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง ไม่ได้ถูกละเลย ทอดทิ้งหรือไม่เห็นคุณค่า ทำให้นักเรียนชอบและเต็มใจในการเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นอย่างน้อย นอกจากนี้ Saad, Ouardia & Djedidi, Afifa. (2022) กล่าวว่า ครูมีบทบาท



สำคัญในการดูแลนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แต่ไม่ใช่ครูคนใดคนหนึ่งต้องเกิดจากการร่วมมือของครูทุกคนรวมไปถึงผู้ปกครองที่บ้าน ทุกคนมีส่วนร่วมในการปรับลดคุณลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียนได้ การคัดกรองและวินิจฉัยก็มีส่วนสำคัญเช่นกันเพื่อจะได้ช่วยนักเรียนได้ตรงตามปัญหาของแต่ละคน การเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่นักเรียน การให้ความสนใจนักเรียนเป็นรายบุคคลจะช่วยพัฒนาผลการเรียนและลดคุณลักษณะความบกพร่องได้เป็นอย่างดี

3. การเรียนรู้ของนักเรียนและการสอนของครูควรพัฒนาไปควบคู่กัน การที่ครูผู้สอนออกจากกรอบการสอนแบบเดิม พร้อมทั้งจะเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็กและพร้อมพัฒนาการสอนของตนเองให้เหมาะสมกับนักเรียนทั้งนักเรียนปกติหรือเรียนที่มีความต้องการพิเศษ จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมาก Jukes and Others (2010) ได้กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัลว่า ขณะที่นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีและสื่อได้หลากหลายช่องทางอย่างรวดเร็ว แต่ครูผู้สอนกลับเข้าถึงสื่อได้ช้าและค่อนข้างจำกัด เพื่อช่วยลดข้อจำกัดนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสื่อสร้างสรรค์ โดยการนำสื่อเหล่านี้ไปไว้ในเว็บไซต์ที่มีทั้งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน คลิปประกอบการเรียนรู้ สื่อเกมออนไลน์ คู่มือการใช้สื่อ เอกสารเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อกิจกรรมสร้างสรรค์ พร้อมคลิปความรู้พื้นฐานสำหรับการจัดการเรียนรู้ การปรับแต่งและอำนวยความสะดวก และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้นี้ จะช่วยให้ครูนำไปใช้ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ที่กล่าวมา รวมไปถึงจนถึงผู้ปกครองก็สามารถใช้งานเว็บไซต์นี้เพื่อพัฒนาบุตรหลานของตนเองได้อย่างสะดวกรวดเร็ว



สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ที่ Saaw and Other (2015) กล่าวว่า การใช้ระบบการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียผ่านเทคโนโลยีจะช่วยปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ให้ดีขึ้นอย่างมาก ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้และกระตือรือร้นในชั้นเรียนมากขึ้น และสอดคล้องกับ Richard Mayer (2005) ซึ่งให้เห็นว่า การใช้สื่อหลายประเภท (ภาพ เสียง ข้อความ) จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีกว่าเมื่อใช้สื่อเพียงประเภทเดียว โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การใช้อุปกรณ์และสื่อที่เหมาะสม เช่น วิดีโอ หรือ แอนิเมชันที่ช่วยอธิบายเนื้อหาจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. หากพิจารณาจากผลการเรียนรู้ที่เป็นตัวเลขของค่าเฉลี่ย ร้อยละ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลังเรียนรู้โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ในวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์อยู่ในระดับดี ในขณะที่วิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาควบคู่กับผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนที่วิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 65.00% และ 51.49% ในขณะที่ภาษาอังกฤษได้คะแนนเฉลี่ยที่ 44.76% ซึ่งให้เห็นว่าความรู้พื้นฐานในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานทั่วไปที่ 50% สอดคล้องกับการพูดคุยกับครูผู้สอนและครูผู้รับผิดชอบดูแลนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทำให้ทราบว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากมากเมื่อเทียบกับวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ สำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ เนื่องจากความยากลำบากในการจำตัวอักษร เด็กส่วนใหญ่ไม่สามารถจำ A-Z หรือ a-z ได้ครบทุกตัว นักเรียนจำคำศัพท์ง่าย ๆ คำศัพท์ในระดับชั้นของตนเองและคำศัพท์เดิมทั้งที่ผ่านสายนมาแล้วหลายครั้ง



ไม่ได้ เมื่อเจอคำศัพท์ใหม่ยิ่งทำให้สับสนมากขึ้น เมื่อแต่ละคำไม่ได้ การแต่งประโยคยิ่งยากขึ้นไปอีก ดังนั้นแม้ว่าค่าเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนของวิชาภาษาอังกฤษ แม้ว่าจะอยู่ในระดับปานกลาง แต่เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน 18.40% ซึ่งมากกว่าคะแนนสอบของวิชาภาษาไทยที่มากขึ้นเพียง 13.68% ถือว่าสื่อสร้างสรรค์ในวิชาภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงพอสมควรในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การระบุปัญหาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ถือเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มนี้ เมื่อทราบปัญหาแล้วการใช้เทคโนโลยีและการสร้างสิ่งแวดล้อมเชิงบวกเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ สอดคล้องกับ Alanazi, Fahad & Abdulkader, Waleed. (2024) ที่กล่าวว่า การวินิจฉัยเบื้องต้นและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการเรียนรู้ของนักเรียนตั้งแต่เริ่มต้นจะสามารถช่วยป้องกันการเรียนไม่ทันเพื่อนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญและเทคโนโลยีสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และช่วยพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. รัฐควรสนับสนุนงบประมาณทางอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่เสถียรให้โรงเรียนเรียนรวม เนื่องจากสื่อเกมออนไลน์สามารถพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรมีหลักสูตรที่สร้างครูที่มีความสามารถในการสร้างเกมออนไลน์
3. โรงเรียนทุกโรงเรียนควรมีครูผู้สอนที่จบตรงเอก และให้ครูเหล่านั้นมีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มากกว่าให้เป็น



บทบาทหน้าที่หลักของครูการศึกษาพิเศษหรือพี่เลี้ยงคนพิการ แต่ควรมีครูที่จบตรงทางการศึกษาพิเศษมาช่วยดูแลนักเรียนพิเศษเพิ่มเติม และควรพัฒนาครูการศึกษาพิเศษในการช่วยเหลือทั้งนักเรียนพิเศษและครูผู้สอนอื่น ๆ ในโรงเรียนที่ไม่ได้จบการศึกษาพิเศษ ทั้งในด้านการเรียนการสอนและด้านอื่น ๆ

4. จัดตั้งศูนย์คัดกรองนักเรียนพิเศษ หรือปรับหลักสูตรการอบรมครูเพื่อไปคัดกรองนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ หรือปรับระบบการคัดกรองให้เคร่งครัดมากขึ้น

5. สร้างสื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองยอมรับการที่บุตรหลานเป็นเด็กพิเศษ และมีทางช่วยเหลือบุตรหลานได้ เปิดใจและสนับสนุนให้เขาพัฒนาได้เต็มศักยภาพที่มี

6. ควรเพิ่มสื่อสร้างสรรค์ในวิชาอื่นๆ หรือเพิ่มหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ นอกเหนือจากการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หรือเพิ่มหน่วยการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ หรือพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ให้ครอบคลุม

7. ก่อนจัดทำ IEP ครูการศึกษาพิเศษ/ครูผู้สอนแต่ละวิชา/ครูประจำชั้นร่วมกับผู้บริหารและผู้ปกครองควรมีการวางแผนร่วมกันในการวิเคราะห์ความรู้พื้นฐาน/ปัญหาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เป็นรายบุคคลอย่างแท้จริง เพื่อจะได้จัดการเรียนการสอนเสริมและให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ตรงกับระดับความสามารถที่แท้จริง



ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1. การวางแผนการดำเนินการวิจัยควรมีความยืดหยุ่นและเผื่อเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากโรงเรียนเรียนรวม เนื่องจากมีข้อจำกัดหลายด้านทั้งครูผู้สอนและนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
2. ปรับรูปแบบการเล่นเกมจากสื่อเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมที่สร้างเป็นเกมที่เน้นกับการเล่นกับคอมพิวเตอร์หรือไอแพดเป็นหลัก ควรปรับให้ใช้สำหรับมือถือเป็นหลักเพราะนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะสามารถเล่นเกมทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านได้สะดวกกว่า
3. ครูผู้ใช้สื่อควรมีการทำความเข้าใจ เรียนกฎ กติกา การใช้สื่อทดลองและปฏิบัติอย่างเข้าใจเพื่อเรียนรู้ก่อนนำไปใช้ อีกทั้งควรมียืดหยุ่นหรือปรับแต่งอำนวยความสะดวกในการนำสื่อไปใช้ตามบริบทที่เหมาะสม
4. การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมที่สามารถปรับแต่งตามความสามารถของนักเรียน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่สนับสนุนงบประมาณในการจัดทำโครงการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

Alanazi, F., & Abdulkader, W. (2024). Enhancing Reading and Writing Skills of Students with Learning Disabilities through Assistive Technology: A Literature Review (2013-2023). *International*



Journal of Advanced and Applied Sciences, 11, 109-114.

(<https://doi.org/10.21833/ijaas.2024.01.013>)

Bouanani, M., & Bechlagham, Y. (2017). The Effectiveness of Using Computerized Educational Games in the Treatment of Arithmetic Learning Difficulties (Mathematics) among Fourth Year Primary Students. *Journal of the History of Science*, 7, 59-77.

Busadee, N., Saeng-Chuto, W., Ngeonyuang, S., & Leosilp, S. (2016). *Modification and facilitation of mathematics teaching for students with learning disabilities in inclusive primary classrooms*. Targeted Research Fund, Thailand Research Fund, National Research Council of Thailand.

Carter, E. W., & Hughes, C. (2017). The use of experiential learning to improve social skills in students with learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 50(3), 249-259.
<https://doi.org/10.1177/0022219417700422>

Codding, R. S., & Smyth, K. (2020). The Effects of Operant Conditioning on Improving Classroom Behaviors in Children with Learning Disabilities. *Journal of Behavioral Education*, 29(4), 591-607. <https://doi.org/10.1007/s10864-020-09359-0>

- Ebadi, S., & Khodadady, E. (2022). *Advances on Self-Regulation Models: A New Research Agenda*. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.861493>
- Education Fund. (2018). *Equity Education Fund Act*. Retrieved from. <https://www.eef.or.th/about/regulations/act/>
- Govindasamy, P., Abdullah, N., Ibrahim, R., & May, Y. S. (2022). Examination of special education with constructivism: A theoretical and review study. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 1059-1070.
- Hotrakul, P., Suphan, W., Fangrew, S., Warasunan, P., & Wijitvejpaisarn, P. (2024). Relative developmental scores: A better approach for assessing anesthesiology learning processes. *Chulabhorn Royal Academy Journal*, 6(1), 39-45.
- Janphet, N. (2023). *The development of students with learning disabilities through proactive activities, creative media, and exercises for reading, writing vowels, and spelling rules*. Report on the best practices in teaching and learning processes. Office of the Educational Service Area 1.
- Juke, I. (2013). *Understanding digital children*. Retrieved from <http://edorigami.wikispaces.com/Understanding+Digital+Children+Ian+Jukes>



- Karam, A. M., Mohammed, A. M., & Al-hassan, M. M. A. (2023). Effectiveness of implementing active learning strategies in enhancing EFL learners' motivation, attitudes, aptitudes and skills. *Global Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 11(6), 79-87.
- Liu, S., Bazzana, K., DeBraga, M., & Kamenetsky, S. (2024). *Factors affecting experiential learning experiences of University students with disabilities*. Preprints.
<https://doi.org/10.20944/preprints202407.2060.v1>
- Maneerat, S., Vinitasatikul, P., & Gowithayakron, T. (2023). The approach to the creating of learning skill of children with hearing impairment. *Journal of Education Burapha University*. 34(3), 1-11. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/264636/178494>
- Ministry of Education. (2019). *Innovative Education Area Act*. Retrieved from http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/056/T_0102.PDF
- McCormick, M. L., & Horgan, D. (2020). Improving information processing in students with learning disabilities through visual aids. *Journal of Educational Psychology*, 112(4), 732-745. <https://doi.org/10.1037/edu0000420>

- Miller, M., & Sroufe, L. (2021). Enhancing learning in students with ld using reinforcement strategies. *Educational Psychology Review, 33*(3), 509-524. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09537-3>
- Mohamad, A., Najwa, K., & Mohammad, K. (2023). Interactive multimedia to improve reading skill of students with special needs. *Journal of Namibian Studies, 34*, 437-456. <https://www.researchgate.net/publication/373767758>
- Nopphakun, P. (2017). *The ability development for grade 1 students with learning disabilities by learning form experience in mathematics*. Master of Education Dhurakij Pundit University.
- Ong, J. S. M., & Yahaya, N. (2022). Using multimedia learning objects in special needs classroom. *The Eurasia Proceedings of Educational and Social Sciences, 26*, 28-33. <https://doi.org/10.55549/epess.1196827>
- Parker, D. R., & Ziegler, P. (2018). Cognitive strategies for enhancing information retrieval in students with learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities, 51*(3), 274-283. <https://doi.org/10.1177/0022219417751234>
- Parette, H. P., & Peterson-Karlan, G. R. (2015). Experiential learning strategies for students with learning disabilities. *Journal of*



Special Education Technology, 30(2), 67-75.

<https://doi.org/10.1177/016264341503000204>

- Phromkot, S., & Jansrisukot, J. (2024). Learning management through the explicit teaching method supplemented by 5w1h questioning technique in relation to the reading comprehension ability of the second-grade elementary school students. *Journal of MCU Peace Studies, 12(1), 131-140.*
- Sananuea, P. (2020). a model for developing teachers in using digital technology for learning management for learners with special needs at the special education center, Udon Thani province. Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education.
- Saad, O., & Djedidi, A. (2022). Learning disabilities in primary education: A field study on a sample of primary school pupils. *Psychology and Education Journal, 59, 1418-1433.*
- Saadat, F., & Khattar, Z. (2021). Proposing a counseling program to reduce math learning difficulties among primary school students. *Journal of Psychological and Educational Sciences, 7(2), 107-126.*
- Saaw, S., Dandashi, A., Aljaam, J., & Saleh, M. (2015). The multimedia-based learning system improved cognitive skills

and motivation of disabled children with a very high rate.
Educational Technology and Society, 18, 366-379.

Special Education Administration Bureau. (2024). *Report on inclusive education students by educational service area classified by type of disability, 2024*. Office of the Basic Education Commission.

http://specialbasic.specialset.bopp.go.th/specialbasic/download/studentall_deform_2567_2.pdf

Sulaiman, A. H., & Abdullah, S. A. (2024). *The use of active learning strategies to foster effective teaching in higher education institutions*. <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.2.11>

Thongthawon, R., et al. (2015). *Modification and facilitation of thai language teaching for students with learning disabilities in inclusive classrooms: A pilot project*. Chiang Mai: Faculty of Education, Chiang Mai University.

Tongsookdee, R., Vittayakorn, S., Leosiripong, P., Khamruangrith, V., Somnam, S., & Busadee, N. (2023, February 10-13). *Coaching and mentoring teachers to accommodate students with learning disabilities in elementary inclusive classrooms*. Paper presented at SEACE 2023, The 3rd Southeast Asian Conference on Education.



- Tong, P., & An, I. S. (2024). Review of studies applying bronfenbrenner's bioecological theory in international and intercultural education research. *Frontiers in Psychology*, 14, 1233925. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1233925>
- Vainas, O., Bar-Ilan, O., Ben-David, Y., Gilad-Bachrach, R., Lukin, G., Ronen, M., Shillo, R., & Sitton, D. (2019). E-Gotsky: *Sequencing content using the zone of proximal development*. Preprint:1904.12268. <https://arxiv.org/abs/1904.12268>
- Wongchumpa, S. (2019). *Problem solving for grade 3 students about reading disabilities using multimedia*. Master of Education. Mahasarakham University.

บทความวิชาการ

ปรากฏกรรม: ปรากฏการณ์ จากความเป็นไทยสู่สังคมดิจิทัลใน วัฒนธรรมสมัยนิยม

นที มณฑลวิทย์¹

Received 6 November 2024

Revised 21 March 2025

Accepted 30 March 2025

บทคัดย่อ

สังคมไทยในปัจจุบันเป็นยุคที่มีการบริโภคสื่อทางวัฒนธรรมดิจิทัลที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยสื่อประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญและได้รับความนิยมจนกลายเป็นสื่อกระแสหลัก คือ วิดีโอเกม ที่เป็นการรวมศาสตร์ต่าง ๆ ในการผลิต โดยเฉพาะด้านศิลปะและการออกแบบ บทความวิชาการนี้จึงเป็นการสำรวจในเชิงปรากฏการณ์ในวงการวิดีโอเกมไทยตั้งแต่ยุคก่อนอินเทอร์เน็ตจนถึงยุคสื่อสังคมออนไลน์ ผ่านการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ในด้านเอกสารและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยมผ่านวิดีโอเกมในไทย

โดยพบว่าวิดีโอเกมไทยช่วงแรก ยังคงมีความเป็นลักษณะอุดมการณ์ชาตินิยมในความเป็นไทย แต่ในช่วงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่มีความเป็นสากลต่อความเป็นไทยในสังคมดิจิทัล มีเนื้อหาทางวัฒนธรรมสมัยนิยม และส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตจริง เช่น การบริโภค อุปโภค การข้ามสื่อ และการถูกนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ด้านอื่น ๆ เช่น วิดีโอเกมและความสัมพันธ์ต่อ

¹ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ E-mail: nathee.mon@rmutr.ac.th



มนุษย์ วิดีโอเกมกับคุณภาพชีวิต และวิดีโอเกมกับยุค โควิด-19 โดย ดังนั้น ผลกระทบโดยรวมจากเนื้อหาของวิดีโอเกมไทย จึงยังไม่ปรากฏถึงผลกระทบต่อสังคมในเชิงประจักษ์ที่เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมในความเป็นสากล โดยมีรากฐานมาจากความเป็นไทยในยุคดิจิทัล แต่กลับกลายเป็นไทยที่เป็นการผสมผสาน ความเป็นสากลผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยมจากต่างประเทศ

คำสำคัญ วิดีโอเกม ความเป็นไทย เกมคาแรคเตอร์ การออกแบบเกม วัฒนธรรมสมัยนิยม



The emergence of video games: a phenomenon from Thai identity to the digital society within popular culture

Nathee Monthonwit¹

Abstract

Thai society today is characterized by the widespread consumption of digital cultural media, a key element of popular culture. Among these, video games have become a dominant medium, integrating various disciplines, particularly art and design. This study examines the evolution of the Thai video game industry from the pre-internet era to the social media age through a literature review of relevant documents and media to study popular culture through video games in Thailand.

Early Thai video games were rooted in nationalist ideology, emphasizing traditional Thainess. However, in the digital age, they have evolved toward a more globalized identity, integrating popular culture that influences real-life experiences, including consumption, trans-media adaptation, and applications in human relationships,

¹ Rajamangala University of Technology Rattanakosin. E-mail: nathee.mon@rmutr.ac.th

quality of life, and the COVID-19 era. Despite this shift, their impact as a globalized cultural force remains unclear. While still based on Thainess, Thai video games now blend local and international influences, creating a hybrid identity shaped by global popular culture.

Keywords: Video game, Thainess, Game Character, Game Design, Popular Culture

บทนำ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมวิดีโอเกมไทยกลายเป็นสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular culture) ที่มีการจัดวางจำหน่ายในรูปแบบดิจิทัลดาวน์โหลด (Digital Download) ทำให้ผู้บริโภคหรือเกมเมอร์ (Gamer) สะดวกในการเข้าถึงมากขึ้น รูปแบบของวิดีโอเกมและแนวเกมมีความหลากหลายมากขึ้น แพลตฟอร์ม (Platform) ขายวิดีโอเกมแบบออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เช่น Steam ที่เป็นช่องทางการซื้อขายเกมที่ได้รับความนิยมทั่วโลก และเป็นแพลตฟอร์มแรกในการขายแบบออนไลน์ บนเครื่องพีซีระบบวินโดวส์ (Window) ลินุกซ์ (LINUX) และเครื่องแมคอินทอช (Macintosh) ระบบแมคโอเอส (macOS) โดยมีผู้เล่นออนไลน์เฉลี่ย 25 ล้านบัญชี ข้อมูลวันที่ 21 ก.ย. ค.ศ. 2024 (Steam, 2024)

ในอดีตอุตสาหกรรมสื่อวิดีโอเกมในประเทศไทย มีอัตราเติบโตขึ้นในสัดส่วนทางด้านของผู้พัฒนา (Developer) ที่พยายามเข้ามาแบ่งในตลาด เช่น ปี ค.ศ. 2004 บริษัทไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ ได้วางจำหน่ายวิดีโอเกม Magic Chronicle แนววางแผนการรบประเภทตอบสนองแบบทันที (Real-time strategy) หรือ RTS ผสมการ์ดเกม (Card game) ที่จำหน่ายแยก และมีคาแรคเตอร์ (Character) บนการ์ด และสามารถดาวน์โหลดคาแรคเตอร์จากการ์ดลงบนเกมได้ ถือว่าเป็นวิดีโอเกมไทยเกมแรกที่จำหน่ายลงบนเครื่องพีซี จากคำบอกเล่าของ ชรินทร์เดช วานิชวงศ์ ผู้อำนวยการบริษัทไซเบอร์แพลนเน็ต ผ่านเว็บไซต์ข่าว positioning เมื่อวันที่ 11 ธันวาคม ค.ศ. 2003 จนมาถึงในปัจจุบันวิดีโอเกมสัญชาติไทยถูกพัฒนาและวางขายในระบบ STEAM จำนวนมาก (Admin, 2003) รวมถึงวิดีโอเกมบางเรื่องยังได้ถูกนำเอาเนื้อหาไปสร้างข้ามสื่อ เช่น เกม Home Sweet Home ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์



วิดีโอเกมเป็นสื่อทางวัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture) ในยุคปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อสังคมในฐาณะความบันเทิงอย่างหนึ่งบนโลกใบนี้ ความเป็นดิจิทัลได้ทำให้เกิดการหลั่งไหลของข้อมูลและข่าวสารอย่างเสรี นำมาซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคม อัตลักษณ์ และความเข้าใจชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมดิจิทัลได้ถูกขนานนามว่าเป็นดั่งโลกเสมือนจริง (Prapasanol, 2016) ที่เป็นการแทรกซึมทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ในช่องทางที่หลากหลายผ่านระบบการค้าทางธุรกิจ จนทำให้ผู้มีความรู้สึกผูกพันกับเรื่องราว เช่น ตัวละคร และเนื้อหาในวิดีโอเกมผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยม

ผู้เขียนได้สังเกตเห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมเกมที่เป็นสื่อสร้างสรรค์ในแง่มุมมองของความเป็นมาของวิดีโอเกมไทย ว่ามีรูปแบบนำเสนอในทางเนื้อหาและงานออกแบบในเชิงปรากฏการณ์นั้นเป็นอย่างไร ระเบียบวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจึงเป็นการศึกษาผ่านการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ทาง Internet จากข่าว บทสัมภาษณ์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ข้อมูลด้านวิดีโอเกมช่อง YouTube สื่อสังคมออนไลน์/ชุมชนนักเล่นเกม และแพลตฟอร์มที่จำหน่ายเกม จากอดีตในช่วงแรกเริ่มจนถึงปัจจุบันเพื่อทำให้มองเห็นพัฒนาการในความเป็นไทยในวิดีโอเกมในแต่ละยุค

ความเป็นไทยโดยสังเขป

หากวิเคราะห์ความเป็นไทยจะพบว่า ความเป็นไทย คือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และวัฒนธรรม (Amphansook, 1983) ความเป็นไทย คือ การที่มนุษย์กลุ่มหนึ่งเข้ามาร่วกลุ่มก้อนและสืบทอดเลือดเนื้อเชื้อไข ผ่านความสัมพันธ์ของคนเผ่าพันธ์ต่าง ๆ ในอาณาบริเวณในแผ่นดิน และมีจิตใจหลอมรวมเข้าด้วยกันจนเกิดความเป็นรัฐชาติไทย โดยมีสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ



ร่วมในด้านศาสนา คือ ศาสนาพุทธ เป็นจำนวนมาก และมีที่ยึดเหนี่ยวจิตใจใน
ตัวบุคคลที่เป็นผู้นำของประเทศไทย คือ พระมหากษัตริย์

ลักษณะนิสัยของชาวไทยมักให้ความสำคัญต่อการนับถือบุคคล เช่น
บิดา มารดา ผู้มีพระคุณและสิ่งที่ควรเคารพบูชา พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์
ประกอบกับผู้นิยมความรื่นเริง เนื่องจากในอดีตแผ่นดินไทยมีความอุดม
สมบูรณ์ทางธรรมชาติ มีระบบเศรษฐกิจแบบไร่นา มีการช่วยเหลือกันเป็นชุมชน
และในสมัยก่อนประชาชนไม่มีความเกี่ยวข้องกับการเมืองการปกครอง จึงมี
ลักษณะของการวางเฉย และให้ความสำคัญต่อเรื่องบุญบาป โดยมีพระเพณี
พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่าง ๆ เช่น การสร้างวัด โบสถ์ ฯลฯ (Sookchai,
2007) มีความเชื่อทางไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น โขกลาง สิ่งลึกลับเหนือ
ธรรมชาติ ผี วิญญาณ และชีวิตหลังความตาย

วัตถุสิ่งของที่แสดงถึงความเป็นไทยมีหลากหลายรูปแบบ อาทิ ด้านการ
แต่งกาย เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น โจงกระเบน ฯลฯ ด้านสถาปัตยกรรม เช่น บ้านทรง
ไทยต่าง ๆ ฯลฯ ด้านของเล่นเครื่องใช้ คราด กระบุง ตระกร้อ สะบ้า ฯลฯ ด้าน
กีฬาและศิลปะ เช่น มวยไทยและดนตรีไทย เป็นต้น (Sanyawiwat, 1990)

แนวคิดของวัฒนธรรมสมัยนิยม

วัฒนธรรมสมัยนิยม คือ สิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งในอุตสาหกรรม ที่เป็น
เครื่องมือของระบอบทุนนิยมในด้านการค้า จนทำให้เกิดสินค้าในเชิงวัฒนธรรม
เช่น เพลง ภาพยนตร์ และโฆษณา ผ่านการครอบงำจากอำนาจรัฐหรือทุน
(Adorno & Horkheimer, 1944) โดยวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นพื้นที่ที่ประชาชน
“เข้ารหัส” และ “ถอดรหัส” จากสื่อได้ โดยความเข้าใจในการรับรู้ขึ้นอยู่กับ
ประสบการณ์และบริบททางสังคม (Hall, 1980) ในทางกลับกันผู้บริโภค
สามารถใช้สอย (Tactics) สินค้าหรือตัวเนื้อหาทางวัฒนธรรมในรูปแบบของ



ตนเอง จึงเป็นการแปลงสารไปจากผู้ผลิตที่อาจหลุดพ้นจากการครอบงำของทุนได้ (De Certeau, 1984)

การเกิดวัฒนธรรมสมัยนิยมทำให้เกิดวัฒนธรรมแฟนคลับ (Fan Culture) และ สื่อบันเทิงแบบมีส่วนร่วม (Participatory Culture) ในการสร้างบทบาทใหม่ ๆ เช่น การสร้าง Mods แฟนฟิก (Fan Fiction) หรือมีม (Meme) ในโลกออนไลน์ (Jenkins, 1992; Jenkins, 2006) วัฒนธรรมดิจิทัลจึงมีลักษณะแบบเครือข่าย มีการกระจายศูนย์กลางผ่านผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของแต่ละคน (Castells, 1996 ; Castells, 2009) เช่น เกม Worl of Warcraft ที่มีความซับซ้อนทางสังคมไม่ว่าจะเป็นการร่วมกันหรือการแข่งขันในการเล่นเกมน (Taylor, 2006)

ดังนั้น รสนิยมต่าง ๆ ในการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรม จึงมักถูกกำหนดโดยชนชั้นทางสังคมผ่านการสะสมทุนทางวัฒนธรรม (Bourdieu, 1984) จะเห็นได้จากการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มคนวัฒนธรรมย่อย เช่น กลุ่มพังค์ (Punk) และฮิปฮอป (Hip-Hop) ที่ยึดโยงกับดนตรีเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตน (Hebdige, 1979) โดยเฉพาะในยุคสมัยแห่งการจำลอง (Simulation) ซึ่งสิ่งที่เราบริโภคในวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น วิดีโอเกม เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อให้ดูเหมือน "จริง" โดยที่อาจไม่มีความเป็นจริงรองรับ (Baudrillard, 1981) ที่สามารถแสดงออกถึงการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมสมัยนิยมได้ในหลาย ๆ ทาง เช่น การหลีกเลี่ยงในชีวิตจริง การตอบสนองความต้องการที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง ผ่านภพมายาที่เป็นสภาวะล้ำจริง (Hyper reality)

ดังนั้น ประจักษ์พยานของการมีอยู่ของวัฒนธรรมสมัยนิยม เห็นได้จากการโฆษณาสินค้าในสื่อประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น วิทยู โทททัศน์ ภาพยนตร์ ป้ายโฆษณา โบปลิว นิตยสาร หนังสือพิมพ์ หรืออินเทอร์เน็ต สินค้าในที่นี้เป็นได้



ทั้ง สินค้าอุปโภค บริโภค บริการ ความบันเทิง และการท่องเที่ยว ปัจจุบันนี้ วัฒนธรรมสมัยนิยมอาศัย “สื่อ” เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงคนจำนวนมาก ขณะเดียวกันก็สร้างคุณค่าและความหมายให้กับชีวิตผ่านสินค้าเหล่านั้น (Duangwiset, 2015)

การศึบคลานเข้ามาของกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมในประเทศไทย

การเป็นโลกาภิวัตน์ (Globalization) ในปัจจุบันทำให้เกิดสินค้าทางวัฒนธรรมที่ลั่งไหลแลกเปลี่ยนกันไปทั่วโลก เช่น อาหาร ดนตรี แฟชั่น ศิลปะ ภาพยนตร์และการท่องเที่ยว สินค้าทางวัฒนธรรม คือ สินค้าที่มีวัฒนธรรมแฝง อยู่ในสินค้าหรือบริการเหล่านั้น ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศริเริ่มในการเผยแพร่สินค้าทางวัฒนธรรมผ่านช่องทางที่หลากหลาย สร้างความเป็น “Americanization” ผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ที่มีนัยยะทางการเมืองในการขึ้นนำสังคม แสดงความมีศิลปวัฒนธรรมที่ศิวิไลซ์ในแบบชาติตะวันตกและแสดง อัตลักษณ์ผ่านคาแรคเตอร์ของความเป็นอเมริกันชน เช่น มาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe) ได้สร้างภาพจำของเธอผ่านการแต่งกาย ด้วยการทำผมสีทอง การแต่งหน้าและแต่งกาย หรือ เจมส์ ดีน (James Dean) ที่มีภาพจำในหัวของวัยรุ่นที่มีความเป็นหนุ่มหล่อที่ดูขบถ อันตราย รักความเร็ว ผ่านรถยนต์แบบอเมริกัน สามารถพบความนิยมได้จากสื่อบันเทิงในไทย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ที่เล่าเรื่องอดีตของวัยรุ่นสมัยนั้น

ช่วงสงครามเย็นวัฒนธรรมทางดนตรีอเมริกัน ได้เข้ามาแพร่หลายสู่เยาวชนหนุ่มสาวชาวไทย ผ่านการจัดตั้งฐานทัพของประเทศสหรัฐอเมริกา บนดินแดนประเทศไทยในศึกสงครามเวียดนาม มีการเปิดบริการร้านค้า ผับ บาร์ ที่มาพร้อมกับดนตรีร็อก เพื่อตอบสนองความบันเทิงของทหารอเมริกัน ดนตรีร็อกมีจังหวะที่รุนแรง รวดเร็วและเร้าใจจึงเป็นที่ถูกใจวัยรุ่นอเมริกันและ



วัยรุ่นไทย มีวงดนตรีชาวไทยเล่นในฐานที่พจนเมื่อสงครามเวียดนามจบลง ทำให้วงดนตรีชาวไทยได้นำเอาเนื้อเพลงมาแปลงใส่ในดนตรีร็อกแบบอเมริกันและพัฒนาการจนเป็นร็อกไทยในปัจจุบัน รวมไปถึงแฟชั่นการแต่งกาย วิถีชีวิตและอาหาร (lamsaad, 1996)

การหลั่งไหลสินค้าทางวัฒนธรรมจากต่างแดนไม่ได้มีเพียงแต่วัฒนธรรมอเมริกันที่เข้ามาสร้างความสมัยนิยม หรือที่เรียกว่าป๊อปปูล่า (Popular) ในประเทศไทยเท่านั้น การมาถึงของสินค้าทางวัฒนธรรมในชาติตะวันออกอย่างประเทศญี่ปุ่น เป็นหนึ่งส่วนสำคัญในแวดวงอุตสาหกรรมวิดีโอเกมที่มีจุดเชื่อมต่อในวัฒนธรรมที่หลากหลายจากภาพยนตร์การ์ตูนทางทีวี (อนิเมะ) หนังสือการ์ตูน (มังงะ) ดนตรี ละครโทรทัศน์ และวิดีโอเกมได้เข้ามามีบทบาทเด่นชัดภายในประเทศไทย ช่วงทศวรรษที่ ค.ศ. 1977 เป็นต้นมา

ปฐมบทของเล่นอิเล็กทรอนิกส์เชิงปฏิสัมพันธ์ในประเทศไทย

เครื่องเล่นอาตาริได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในช่วงแรกในปี ค.ศ.1982 บริษัทไนท์สปอตโปรดักชั่น ได้นำเข้าเครื่องเล่นเกมอาตาริ (Atari) เข้ามาจัดจำหน่ายแต่ยังไม่ได้รับความนิยมมากเนื่องจากมีราคาสูง ในราคาเครื่องละ 6,000-7,000 บาท ตลับเกมมีราคา 1,000 บาทขึ้นไป และต่อมาได้ถูกรัฐบาลห้ามนำเข้ามาจำหน่าย (Satchasantiwong, 1999) ต่อมาได้มีเครื่องวิดีโอเกมนินเทนโด แฟมิกอม (Famicom) เข้ามาจัดจำหน่ายในช่วง ค.ศ. 1986 และมีการเลียนแบบตัวเครื่องและตลับเกมทำให้มีราคาถูกลงและวิดีโอเกมได้รับความนิยมมากขึ้นในช่วงปลายทศวรรษนี้

เมื่อวิดีโอเกมได้รับความนิยมทำให้สินค้าสื่อหลากหลายประเภทที่เกี่ยวข้องได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย เช่น นิตยสารวิดีโอเกม MEGA จากสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจได้ตีพิมพ์เล่มแรก ในปี ค.ศ. 1989 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ



ข่าวสาร บทสรุปเกม โดยจุดเริ่มต้นมาจากหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิดีโอเกมและได้แยกออกมาเป็นนิตยสารเกมโดยเฉพาะในภายหลัง ขนมโดราเอม่อนที่มีสติ๊กเกอร์ (Sticker) แถมมาในกล่องให้ผู้บริโภคได้สะสมภาพตัวละครคาแรคเตอร์ในวิดีโอเกม Street Fighter II ลงบนสมุดเพื่อแลกของชิงรางวัล รวมถึงการเกิดขึ้นของร้านค้าที่จำหน่ายและแลกเปลี่ยนเกมชื่อดัง เช่น สะพานเหล็ก ห้างมาบุญครองและร้านย่อยตามแหล่งชุมชนอีกมากมายรวมถึงร้านตู้เกมอาร์เคด (Arcade) ร้านให้เช่าเครื่องเล่นวิดีโอเกมรายชั่วโมง ทำให้วิดีโอเกมกลายเป็นสื่อทางวัฒนธรรมสมัยนิยมของเด็ก เยาวชน ในสมัยนั้นและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย

ความนิยมในวิดีโอเกมได้ครอบคลุมไปถึงรายการโทรทัศน์ช่อง 7 สี รายการ ฮิวโก้เกม ออกอากาศในช่วงปี ค.ศ. 1996 โดยเป็นเกมที่ให้ผู้รับชมทางบ้านได้เล่นวิดีโอเกมผ่านการควบคุมตัวละครฮิวโก้ด้วยโทรศัพท์บ้าน จากการกดปุ่มบนเครื่อง ฮิวโก้มีคาแรคเตอร์แบบแฟนตาซี คล้ายคนป่ามีเขา เป็นเกมแนวผจญภัยที่มีการเล่นสเก็ตบอร์ด (Skateboard) ไถไปข้างหน้าหรือการเลือกหลบอุปสรรคที่ขวางทาง โดยมี แอนดริว เกร็กสัน ดารานักแสดงวัยรุ่นชื่อดังในยุคนั้นเป็นหนึ่งในพิธีกร

วิดีโอเกมกับความเป็นไทยในช่วงแรกเริ่ม

วิดีโอเกมของไทยส่วนใหญ่ถูกพัฒนาจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมหรือเป็นที่สนใจในขณะนั้น ในช่วงปี ค.ศ. 2004 ภาพยนตร์ปักษาวายุได้ฉายในโรงภาพยนตร์โดยมีแนวทางของหนังแนวสัตว์ประหลาดถล่มเมืองแบบก๊อดซิลล่า โดยใช้เทคโนโลยี CGI คาแรคเตอร์ของตัวปักษาวายุได้มีการออกแบบคล้ายพญาครุฑตามคติความเชื่อของชาวไทย ยูทูปช่อง ThaiCh8 : ช่อง 8 เจ้าของ



ลิขสิทธิ์ ภาพยนตร์อย่างเป็นทางการในปัจจุบันได้ตั้งชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาอังกฤษว่า Garuda ที่แปลว่าครุฑ

นอกจากการสร้างภาพยนตร์แล้วทางบริษัท อาร์เอส โปรโมชั่น ได้ร่วมมือกับ บริษัทไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด ในการสร้างวิดีโอเกมปักษาวายุขึ้นมาเพื่อขยายตลาด การตอบรับของวิดีโอเกมไปในทางที่แย่น เนื่องจากเป็นการสร้างพัฒนาวิดีโอเกมช่วงแรกของไทย กราฟิกที่หยาบ เกมเพลย์ที่ไม่สนุกและข้อผิดพลาดทางเทคนิคในเกม



ภาพที่ 1 วิดีโอเกมปักษาวายุ

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=c0uDodon38A> (2017)

ปี ค.ศ. 2005 บริษัทไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟและบริษัท ซิปัสเน็ตเวิร์ค ได้ผลิตเกม มุนทรา คิต เดอะ โกสต์ซิตี (Moontra Kid The Ghost City) แนวต่อสู้ผจญภัยเดินด้านข้าง (Side scroll) สองมิติ เป็นการนำคาแรคเตอร์ผีไทยมาเป็นตัวละครศัตรูในวิดีโอเกม เช่น ผีเปรต ผีตานี ผีตายท้อกลม ผีพราย ผีกระหัง ผีหัวขาด โดยตัวละครเอกชื่อ ดีโน่ ผู้ผลิตวิดีโอเกมตั้งใจ

สร้างให้เป็นฮีโร่ของกลุ่มวัยเด็ก โดยมีคาแรคเตอร์เหมือนหุ่นยนต์โรบอท มีชุดเกราะ ร่างกายสีฟ้า ใบหน้าเหมือนเด็กวัยรุ่น รูปแบบคาแรคเตอร์และเกมการเล่นเหมือนเกม Rockman x โดยมีฉากหลังเป็นบ้านไทย วัดร้าง

ภาพยนตร์ตั้มยำกุ้งแสดงนำโดย จา พนม ยีรัมย์ หรือชื่อในระดับสากลคือ โทนี่ จา ประสบความสำเร็จในด้านความนิยมและรายได้ในประเทศไทยและต่างประเทศ เป็นหนังแอคชั่นที่ผสมผสานศิลปะการต่อสู้นานาชาติ โดยเฉพาะตัวเอกคือมวยไทย ที่มีคิวต่อสู้สนุกถูกใจผู้รับชมภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์และนักแสดงนำ โทนี่ จา ได้เปิดตลาดภาพยนตร์ไทยสู่ตลาดสากลในปี ค.ศ. 2005 โดยทำรายได้ในประเทศไทยถึง 183.35 ล้านบาท และรายได้ทั่วโลกไป 27.16 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทำให้ภาพยนตร์ได้ขยายความบันเทิงบนสื่อบันเทิงวิดีโอเกม

วิดีโอเกม Tony Jaa : Tom-Yum-Goong The Game ถูกผลิตลงบนเครื่อง พีซี โดยมีการลงทุน 10 ล้านบาท จากการให้สัมภาษณ์ พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท เกมโนลิมีต จำกัด ผู้ผลิตเกมได้กล่าวว่า คนไทยสามารถทำเกมที่ดีได้ คนไทยมีคาแรคเตอร์เท่า ๆ ในการสร้างเกมและมีความสามารถในการผลิตสินค้าเทคโนโลยี ในเกมผู้เล่นสามารถที่จะควบคุมคาแรคเตอร์ที่มีรูปลักษณ์ โทนี่ จา ในบทตัวละคร ไอ้ขาม ต่อสู้โดยใช้ท่วงท่ามวยไทยผ่านด่าน 9 ฉาก เช่น ตลาด หมู่บ้านช้าง วัดออสเตรเลียและการแข่งเรือหางยาว โดยทำยอดขาย 23,000 ก่อ่ง ภายใน 45 วัน ได้รางวัลชนะเลิศจากไทยแลนด์ ICT อวอร์ด 2006 สาขา Media & Entertainment (MGR Online, 2005)

ในช่วงปี ค.ศ. 2006 บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) และบริษัท เกมโนลิมีต จำกัด ได้ผลิตเกม ก้านกล้วย ดี แอดเวนเจอร์ โดยอ้างอิงคาแรคเตอร์

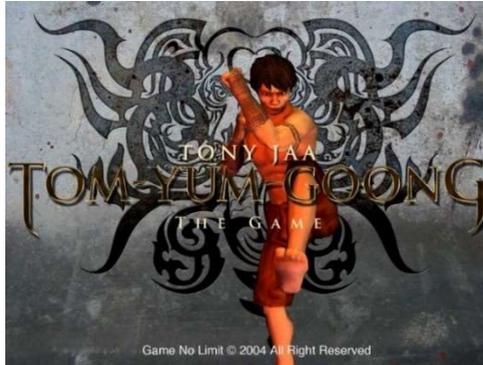


เนื้อเรื่องจากแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ที่เป็นแอนิเมชันโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติเรื่องแรกของไทย มาสร้างเป็นเกมแอคชั่นสามมิติ โดยเป็นการนำข้างมาเป็นตัวละครในการต่อสู้

ปี ค.ศ. 2011 เกมแก๊งค์ซ่าส์ (GangZa) เป็นเกมแอคชั่น MMORPG 2.5 มิติ (ภาพกราฟิกสองมิติที่อยู่บนภาพกราฟิกสามมิติ) มุมมองด้านข้าง ได้ออกมาให้บริการจากค่ายเกม PlayThai สังกัดบริษัท Asiasoft การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นแบบ SD (Super Deformed) ที่มีความน่ารักตาโต แบบการ์ตูนมังงะ (Manga) และอนิเมะ (Anime) ญี่ปุ่น โดยมีอาชีพนักดาบ นักรบ และนักเวท

เกมตำนานสมเด็จพระนเรศวรออนไลน์ (King Naresuan Online-KNO) แนวแอคชั่นแบบ MMORPG ถูกผลิตและออกมาให้บริการในปี ค.ศ. 2012 เป็นเกมที่อ้างอิงประวัติศาสตร์ช่วงยุคพระนเรศวรครองราชย์ ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ในแง่ของกราฟิกที่ถ่ายทอดภาพฉากพื้นหลัง สถาปัตยกรรมเสื้อผ้าตัวละคร ได้รับความนิยมนักเล่นเกม เป็นความร่วมมือจากบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน), บริษัทพร้อมมิตรโปรดักชั่น จำกัด และบริษัทพรอมทันนาว จำกัด





ภาพที่ 2 คาแรคเตอร์ โทนี่ จา ในวิดีโอเกม Tony Jaa : Tom-Yum-Goong
The Game ที่มา <https://pantip.com/topic/34882510>

วิดีโอเกมกับความเป็นไทยในช่วงปัจจุบัน

เมื่อมองมายังอุตสาหกรรมเกมไทยในปัจจุบัน จากการสำรวจรูปแบบ
ทางการออกแบบของวิดีโอเกมไทยโดยผู้เขียน บนร้านค้าออนไลน์ใน STEAM
ช่วง ค.ศ. 2011-2020 พบว่ามีลักษณะดังนี้

สไตล์ภาพแบบมังงะ อนิเมะ พบในเกมแนวแบบนินยายวิทยาศาสตร์
เครื่องจักรกลแบบแฟนตาซี ไซไฟ จากลายเส้นแบบอนิเมะในด้านคาแรคเตอร์
และการออกแบบหุ่นยนต์ในเกม Project Nimbus เกม M.A.S.S. Builder
และ เกม DUAL GEAR ในเกมแนวสวมบทบาท Wanderjahr และ Blue Bird
เป็นเกมแนวนินยายภาพ (Visual novel) รวมถึงแบบลายเส้นแบบภาพวาดชาว
คำพบในเกม LeftWay และ Earth Atlantis

เกม A.R.E.S.: Extinction Agenda เกม Timelie และเกม The
Falconers: Moonlight มีลายเส้นการ์ตูน มีรูปแบบคาแรคเตอร์ใกล้เคียงกับ
การ์ตูนดิสนีย์ (Disney)

เกม ZHUST - THE ILLUSION SOUL เกม Zomborg และ Dimension of Gameth เป็นวิดีโอเกมที่มีคาแรคเตอร์แบบโพลีก้อน (Polygon) แบบหยาบ

วิดีโอเกมที่มีคาแรคเตอร์แบบสมจริง (Realistic) คือ เกม HEPH เกม Home Sweet Home เกม ARAYA และเกม Mist Survival

จากตัวอย่างเกมในปัจจุบันที่ลงขายบนแพลตฟอร์ม Steam พบว่าการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวละครที่มีลายเส้นการ์ตูนจะได้รับอิทธิพลในการออกแบบ ตามแนวทางตะวันออกหรือแบบมังงะ อนิเมะ จากประเทศญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่



ภาพที่ 3 คาแรคเตอร์จากวิดีโอเกม Timelie มีลายเส้นการ์ตูน
ที่มา <https://adaymagazine.com/timelie-timeline/>

วิดีโอเกมและวัฒนธรรมสมัยนิยมในยุคสมัยสังคมออนไลน์

ปี ค.ศ. 1982 นักออกแบบเกมและนักวิชาการ คริส คลอฟอร์ด (Chris Crawford) ได้นิยามวิดีโอเกมว่าเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมพื้นฐาน และในปัจจุบันวิดีโอเกมได้รับการพิจารณาอย่างกว้างขวางว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ทาง

วัฒนธรรม รัฐบาลหลายประเทศพิจารณาอย่างเป็นทางการที่ให้การสนับสนุนเงินทุนและสิทธิประโยชน์ทางภาษีเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมวิดีโอเกมในประเทศ เช่น ประเทศฝรั่งเศส ประเทศเยอรมนี ประเทศแถบสแกนดิเนเวีย ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น ประเทศแคนาดา และประเทศสเปน ยูเนสโก (UNESCO) ได้รวมเอาวิดีโอเกมมาอยู่ในรายการสินค้าทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ระดับโลก (O'Hagan & Mangiron. 2013)

ยูเนสโกมีแนวคิดเกี่ยวกับเกมเพื่อความสงบสุขและความยั่งยืนโดยให้นักออกแบบเกมได้ส่งเกมเข้าร่วมแข่งขันระดับนานาชาติโดยส่งไปที่ UNESCO MGIEP โดยแนวคิดของยูเนสโกได้กล่าวว่าแม้จะมีเกมขอมบี้ที่ก่อกวนเนื้อคนอย่าง Resident Evil หรือเกมต่อสู้รุนแรงถึงตายแบบไร้ปราณีอย่างเกม Mortal combat บนตัวละครหรือคาแรคเตอร์ที่เสมือนจริง แต่เราสามารถที่จะเอาใจใส่ผู้ที่มีส่วนรวม ได้มากกว่าที่จะเล่นเพื่อความสนุก โดยเป็นการส่งเสริมในการวิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (UNESCO, 2024) จะเห็นได้ว่าวิดีโอเกมเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่ผู้คนเชื่อมถึงกันทั่วทุกมุมโลก แม้ว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ จะเกิดในต่างแดนแต่ก็ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยตามไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ผ่านข้อมูลข่าวสาร การอุปโลกปรีโลก และพฤติกรรมที่มีวิถีปฏิบัติคู่ขนานไปกับต่างแดน ผ่านความเป็นโลกาภิวัตน์ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ จนความเป็นไทยในปัจจุบันไม่ได้เป็นไทยในนิยามแบบประเพณีดั้งเดิม จนพบปรากฏการณ์ในการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรม ดังนี้

วิดีโอเกมและความสัมพันธ์ต่อมนุษย์

ปรากฏการณ์ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทวิตเตอร์ (Twitter) ในบัญชีชื่อ @akihikokondosk ได้เลือกวันประกาศพิธีแต่งงานกับตัวละครในวิดีโอเกมชื่อ



ฮัตสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ที่มาจากเกม Hatsune Miku: Project DIVA แนวดนตรีของค่ายเซก้า (SEGA) โดยผู้เล่นต้องกดตามจังหวะให้ตรงตามสัญลักษณ์ เพื่อทำแต้มให้ได้จำนวนที่กำหนดเพื่อผ่านด่านในแต่ละเพลง โดยที่บริษัทยามาฮา (Yamaha) เป็นผู้พัฒนาในเรื่องของเสียงร้องสังเคราะห์โวลคาลอยด์ (Vocaloid) ที่เกิดจากซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการส่งงานผ่าน มิดี้ (Midi) ให้เกิดเสียงร้องของตัวเอง

จากกรณีข้างต้น เป็นตัวอย่างที่ทำให้เห็นว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมได้สร้างสินค้าทางวัฒนธรรม ให้เป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ในสังคม ที่นักเล่นเกมไทยนอกจากจะมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อความบันเทิง ยังมีการเล่นเกมเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศอีกด้วย (Boontore & Monthonwit, 2024) ผ่านการจ้องมอง คิดคำนึงถึงบุคคลที่ตนเองชอบ (Monthonwit & Nandawan, 2019) ผ่านการเลือกใช้เกมคาแรคเตอร์และการปรับแต่งเกมอวตาร

วิดีโอเกมกับการอุปโภค

กระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมของวิดีโอเกมได้ก่อร่างสร้างตัวขึ้นมา จนเกิดเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ในปัจจุบันการอุปโภคและบริโภคผลิตภัณฑ์ในแบรนด์ (Brand) สินค้า ต่างได้เข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมเกม โดยเป็นร่วมมือ (Collaborate) กันระหว่างแบรนด์เสื้อผ้ากับบริษัทวิดีโอเกมที่ได้นำคาแรคเตอร์ยอดนิยมนำมาใช้เป็นแบบลวดลายบนสินค้า กลายเป็นของสะสมหรือสวมใส่ของแฟนเกมที่นิยมในตัวเกมหรือคาแรคเตอร์จากวิดีโอเกม เช่น ยูนิโคล่ (UNIQLO) ทำคอลเลกชัน (Collection) ลายเสื้อยืดจากวิดีโอเกมในทศวรรษที่ 80-90 หลากหลายเกม เช่น โซนิค (Sonic) บอมบ์เบอร์แมน (Bomber man) ร็อคแมน (Rockman) แพคแมน (Pacman)



แบรนด์ชุดกีฬาอย่างอาดิดาส (Adidas) ได้นำเอาตัวละครโปเกมอน (Pokemon) มาเป็นลายบนเสื้อผ้า รองเท้า

ในอีกด้านหนึ่งแบรนด์เสื้อผ้า DRKN แนวสตรีตแฟชั่น (Street fashion) ได้สร้างแบรนด์โดยมีวิสัยทัศน์จากความหลงใหลในการเล่นเกมนและวัฒนธรรมคอมพิวเตอร์ที่เป็นแรงบันดาลใจหลักของ แบรนด์ในการออกแบบเสื้อผ้า เช่น เกมทอม แคลนซีส์ เดอะดิวิชัน (Tom Clancy's The Division) เกมคอลล์ออฟดีวตี : โมเดิร์นวอร์แฟร์ (Call of Duty : Modern Warfare) เกมทอม แคลนซี เรนโบว์ซิกส์ ซีจ (Tom Clancy's Rainbow Six Siege) เกมเคาเตอร์สไตรค์ (Counter Strike) โดยเป็นลักษณะเกมแบบยิงปืน (Shooting)

สินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้สามารถพบได้ตามห้างสรรพสินค้าทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศหรือในร้านค้าออนไลน์

วิถีโอเกมกับการบริโภค

ร้านไก่ทอดอาหารจานด่วนจากประเทศอเมริกาที่มีแฟรนไชส์ (Franchise) หลายสาขาทั่วโลกอย่าง KFC ได้เข้ามาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของวิถีโอเกม โดยได้เปิดตัวบนบัญชีทวิตเตอร์ เมื่อปี ค.ศ. 2018 ชื่อว่า KFC Gaming โดยนำคาแรคเตอร์ผู้พันที่เป็นมาสคอต (Mascot) ของแบรนด์มาใช้เป็นจุดขาย เป็นภาพคาแรคเตอร์การ์ตูนผู้พันถือน้องไก่และจอยคอนโทรลเลอร์ (Joy controller) และยังจัดกิจกรรมการแข่งขันวิถีโอเกมทัวร์นาเมนต์คือเกม Tom Clancy's Rainbow Six Siege จากผลโหวตในเว็บไซต์ทวิตเตอร์ที่เปิดให้ผู้ใช้งานโหวตบนบัญชีของ KFC Gaming เมื่อวันที่ 13 ส.ค. ค.ศ. 2019 ปัจจุบัน KFC Gaming ยังคงดำเนินกิจกรรมข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวิถีโอเกมผ่านโซเชียลมีเดีย (Social media) ขององค์กร



สินค้าทางวัฒนธรรมอย่างอาหารและวิดีโอเกมได้ถูกล้อมรวมเข้าด้วยกัน จุดที่ดึงดูดให้ผู้คนได้เข้ามาใช้บริการและมีส่วนร่วมในพื้นที่ร้านค้า เกี่ยวข้องกับการบริโภคสื่อคาแรคเตอร์ที่ถูกสร้างภาพให้ผู้บริโภคจดจำ ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นถึงกรณีร้านอาหาร KFC หากเรานึกถึงร้านอาหารไก่ทอดร้านนี้ ย่อมมีภาพผู้พัน Colonel Sanders เข้ามาในหัว หรือร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดเบอร์เกอร์อย่าง McDonald's เราจะมีภาพจำถึง Ronald McDonald ที่เป็นมาสคอตตัวตลกที่มีผมสีแดง ใส่ชุดสีเหลืองตัดสลับลายสีแดงที่เป็นสีเอกลักษณ์ของร้านและยังมีคาแรคเตอร์ที่ถูกต่อยอดขึ้นมาอีกหลายตัวละคร

ในประเทศญี่ปุ่นได้มีการเกิดขึ้นของร้านคาเฟ่ (Café) ในแหล่งท่องเที่ยวที่นำเอาคาแรคเตอร์จากวิดีโอเกม มังงะ อนิเมะ เข้ามาเป็นจุดขายของร้าน เช่น Animax Cafe ย่านชินจูกุ จังหวัดโตเกียว ที่ขายเครื่องดื่ม ชา กาแฟ และอาหาร โดยในร้านจะมีหัวข้อ (Theme) ของร้านในแต่ละช่วง โดยจะมีสินค้าทางวัฒนธรรมสมัยนิยมจากมังงะ อนิเมะ ที่ได้รับความนิยมมาจำหน่าย และพวงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอาหาร เช่น การพิมพ์ลายคาแรคเตอร์จากมังงะ อนิเมะ ลงบนผิวฟองกาแฟ ลายคาแรคเตอร์บนแผ่นรองแก้ว ลายบนโต๊ะอาหาร

บริษัทสแควร์-เอนิกซ์ (Square-Enix) ค่ายเกมชื่อดังจากประเทศญี่ปุ่นที่สร้างชื่อเสียงจากเกมตระกูลไฟนอลแฟนตาซี (Final fantasy) ได้ทำการเปิดร้านคาเฟ่เป็นของตนเอง ชื่อร้าน SQUARE ENIX CAFE TOKYO หน้าร้านจะมีรูปภาพคาแรคเตอร์จากวิดีโอเกม ที่ได้รับความนิยมของค่ายหลากหลายเกม การขายอาหารของร้านมีจุดเชื่อมโยงกับคาแรคเตอร์ในวิดีโอเกม เมนูอาหารจึงถูกออกแบบให้มีรูปลักษณะเป็นไปตามตัวละครภายในเกมของค่ายสแควร์-เอนิกซ์ เช่น ขนมปังรูปร่างเป็นตัวสไลม์ (Slime) จากเกม Dragon Quest



ปัจจุบันสามารถพบเห็นสินค้าอุปโภคบริโภคเหล่านี้ได้ในสังคมไทยที่
แทรกซึมอยู่ในร้านค้าเฉพาะทางอย่าง Animate Cafe Bangkok ห้างเมก้า
พลาซ่า สะพานเหล็ก และร้านในห้างสรรพสินค้าอย่างมาบุญครอง

วิถีโอเกมกับการข้ามสื่อ

การบริโภคคาแรคเตอร์จากสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชันหรือ
อนิเมะ คอมมิค มังงะและวิดีโอเกม ทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในการ
แต่งกายเลียนแบบตัวละครตัวที่ตนเองชื่นชอบที่เรียกว่าคอสเพลย์ (Cosplay)
เป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่ได้ความนิยมทั้งในประเทศไทยและ
ต่างประเทศ ปรากฏตัวผ่านสื่อโซเชียลมีเดียเป็นจำนวนมากในปัจจุบัน เช่น
เฟซบุ๊ก อิน스타그램 ทวิตเตอร์ เป็นปรากฏการณ์ที่สามารถเห็นผู้คนต่างเพศ สี
ผิว ชาติพันธุ์ ได้กลายเป็นตัวละครในสื่อบันเทิงสมัยนิยม มีการแต่งกายที่มี
คาแรคเตอร์หลากหลายรูปแบบ เช่น แบบแนวโกธิค (Gothic) แบบใส่ชุดสาวใช้
(Maid) การเป็นตัวละครครึ่งสัตว์ครึ่งมนุษย์ตามเทพนิยาย ตำนานและ
คาแรคเตอร์ตัวละครจากวิดีโอเกม

ในประเทศไทย นักร้อง นักแสดงชาวไทย กอล์ฟ พิชญะ นิธิไพศาลกุล
ได้คอสเพลย์เป็นคาแรคเตอร์ตัวละครชื่อ คลาวด์ (Cloud) จากเกม Final
Fantasy 7 จากการที่แฟนเพจ Final Fantasy Thailand ได้ทำอัลบั้มภาพ
เปรียบเทียบดารานักแสดงไทยกับตัวละครในเกมไฟนอลแฟนตาซี 7 ว่าใคร
เหมาะสมมารับบทตัวละครในเกม ทำให้ กอล์ฟ รั้งและได้คอสเพลย์เพื่อมีส่วน
ร่วมในสังคมออนไลน์จากชุมชนนักเล่นเกม

ภาพยนตร์โทรทัศน์จากประเทศญี่ปุ่นเรื่อง Final Fantasy XIV Dad
of Light มีเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นจากเรื่องจริงของนักเล่นเกมที่ใช้นามแฝงว่า



ไมตี้ (Maidy) ได้บอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของเขากับพ่อโดยใช้วิดีโอเกมออนไลน์ Final Fantasy XIV เป็นสื่อในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างพ่อจากความสัมพันธ์ที่ห่างเหินในชีวิตจริง ไมตี้ ได้ซื้อเครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชัน 4 (PlayStation 4) ให้พ่อได้เล่นฆ่าเวลาในช่วงวัยเกษียณและนำเกม Final Fantasy XIV มาให้ทดลองเล่นโดยมีสาเหตุมาจากการที่ตัวเขาและพ่อเคยได้เล่นเกมนี้ในช่วงวัยเด็กที่เป็นความทรงจำที่ดี ไมตี้ เป็นชื่อตัวละครในวิดีโอเกมและในบล็อก (Blog) ที่บอกเล่าเรื่องราวของเขา โดยใช้ตัวละครเป็นเพศหญิงและมีคาแรคเตอร์เป็นครึ่งสัตว์ครึ่งมนุษย์และในชีวิตจริงเขาเป็นเพศชาย โดยช่วงแรกการพบกันในชีวิตวิดีโอเกมได้ปิดบังตัวตนและเข้าไปเป็นเพื่อนกับพ่อของเขาในเกมและสร้างสังคมในเกมออนไลน์เพื่อคลายความเหงา

วิดีโอเกมมีการข้ามสื่อมาอย่างยาวนานผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยม จากวัตถุสิ่งของที่เป็นของเล่น ของใช้ภายนอกร่างกาย กลายเป็นเรื่องราวที่สร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านโลกออนไลน์ระหว่างมนุษย์ด้วยกันทั้งในแง่วัฒนธรรมและความสัมพันธ์ของครอบครัวที่โยกย้ายถ่ายเทไปสู่โลกดิจิทัล กรณีในประเทศ เช่น การพบรักกันในเกม RoV : Arena of Valor ผ่านการเล่นในเกมในระบบออนไลน์ จนเกิดกิจกรรม “จากหน้าจอเกม สู่อชีวิตจริง! พบรักใน RoV มีจริงไหม !?” ในช่อง Garena RoV Thailand บน YouTube

วิดีโอเกมกับการกับคุณภาพชีวิต

คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในวัยเกษียณเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อบันเทิงของวิดีโอเกมที่กำหนดเป้าหมาย คุณค่าของการมีชีวิตนอกจากกรณีของไมตี้และคุณพ่อ ยังมีผู้สูงอายุอีกมากที่ใช้เวลาว่างไปกับวิดีโอเกม เช่น ฮามาโกะ โมริ หญิงชาวญี่ปุ่นอายุ 90 ปี ผู้ที่ได้รับการบันทึก



จากกินเนสส์บุ๊ก (Guinness Book) ให้เป็นนักแคสต์เกม (Game caster) หรือยูทูปเบอร์ (Youtuber) ที่มีอายุมากที่สุดในโลกบนสื่อออนไลน์บนยูทูป โดยใช้ชื่อช่องว่า Gamer Grandma ในอดีตได้เริ่มต้นในการเล่นวิดีโอเกมมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1981 เช่น เกม The Legend of Zelda และเกม Dragon Quest บนเครื่องแฟมิคอม โดยได้กล่าวอ้างว่าวิดีโอเกมช่วยในเรื่องการฝึกความจำ สอดคล้องกับที่ McFarlane และคณะ (2002) ให้ความเห็นว่า

ครูส่วนใหญ่ยอมรับว่าเกมมีส่วนช่วยในด้านการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การเรียนรู้ลำดับ การอนุমান การใช้เหตุผล การท่องจำ โดยได้ประเมินจากความรู้ที่ได้จากการใช้วิดีโอเกมในการสอนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ผลลัพธ์ของพวกเขาสะท้อนให้เห็นว่าครูส่วนใหญ่มีมุมมองที่ดีมากเกี่ยวกับเกม ผจญภัยและแบบจำลองการประเมินพวกเขาเน้นความยากลำบากในการใช้เกมจำลองสถานการณ์ (Gros, 2007)

การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของวิดีโอเกมครอบคลุมทั้งสามส่วนหลักคือ จิตวิทยา อารมณ์และความรู้ความเข้าใจ ทั้งหมดได้สรุปว่าในวิดีโอเกมเป็นการส่งเสริมความรู้ ผู้เล่นจะได้รับประโยชน์จากการพัฒนากลยุทธ์ ฝึกการแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะเชิงพื้นที่ (Aguilera & Mendiz, 2003)

จะเห็นได้ว่าปัจจุบันแนวคิด Gamification ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนต่อเด็กและเยาวชนมากขึ้นในสังคมไทย โดยเฉพาะในงานวิจัยด้านการศึกษา

วิดีโอเกมกับยุค โควิด-19

ในต้นปี ค.ศ. 2020 ไวรัสโควิด-19 ได้แพร่ระบาดไปทั่วโลก ทำให้ผู้คนในสังคมต้องเว้นระยะห่างออกจากกันเนื่องจากมาตรการป้องกันโรคจากภาครัฐ



กิจกรรมทางสังคมจึงถูกปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสม เช่น การทำงานที่บ้านหรือ Work from home โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจการค้าบางประเภทได้หยุดให้บริการชั่วคราว ทำให้กิจกรรมทางสังคมบนโลกจริงลดน้อยลงไป วิดีโอเกมเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้ผู้คนได้คลายเครียดจากการเก็บตัวอยู่ที่บ้าน องค์การอนามัยโลกได้มีข้อเสนอให้มีการพักผ่อนโดยทำกิจกรรม ฟังเพลงอ่านหนังสือและเล่นเกม ตามรายงานฉบับเต็มวันที่ 20 มีนาคม ค.ศ. 2020 นาย Tedros Adhanom ผู้อำนวยการทั่วไปขององค์การอนามัยโลกได้ทวีต (Tweet) ในเว็บไซต์ทวิตเตอร์โดยมีแฮชแท็ก #TogetherAtHome: Listen to music, read a book or play a game

การเกิดขึ้นของโรคระบาดและการกักตัวทำให้ความนิยมในวิดีโอเกมมองเห็นได้ชัดเจนมากขึ้นจากยอดขายเครื่องเล่นวิดีโอเกมและซอฟต์แวร์เกมดังปรากฏการณ์ เช่น เกม Animal Crossing New Horizons ที่วางจำหน่ายวันที่ 20 มีนาคม ค.ศ. 2020 บนเครื่อง Nintendo Switch ทำยอดขายสูงถึง 13.4 ล้านชุด ยอดขายเป็นแบบดิจิทัลดาวน์โหลด อยู่ที่ร้อยละ 50 (Handrahan, 2020) วิดีโอเกมชุดนี้ได้รับการตอบรับจากเกมเมอร์ในระดัประจิมจิง (Serious gamer) และนักเล่นเกมทั่วไป (Casual gamer) การออกแบบเกมเหมาะกับทุกเพศทุกวัยด้วยกลไกของการเล่น (Game play) และตัวละครที่มีคาแรคเตอร์น่ารักแบบการ์ตูนเป็นสัตว์นานาชาติบนเกาะที่ใช้ชีวิตร่วมกับผู้เล่น

ภายในวิดีโอเกมสามารถที่จะสร้างสรรค์วัตถุสิ่งของที่หลากหลายในการใช้ชีวิตเสมือนบนเกาะกลางทะเล เช่น การสร้างตกแต่งบ้าน การออกแบบเสื้อผ้า ตกปลา ปลูกต้นไม้ ทำให้เกิดชุมชนออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนวัตถุสิ่งของของภายในเกม เช่น การเปิดเกาะให้เพื่อนเข้ามาซื้อเสื้อผ้าที่ออกแบบเองหรือขายของหายากที่ได้ภายในเกม ทำให้เกิดกิจกรรมทางสังคมมากมาย เช่น



ในประเทศจีนได้มีการจัดการเรียนสอนในเกมระหว่างครูกับนักเรียน การแต่งงานของคูรักร์ที่ต้องยกเลิกพิธีการแต่งงานในชีวิตจริง การนัดประชุมของพนักงานบริษัทในเกม การระลึกถึงบุคคลที่สูญเสียชีวิตผ่านเกม การจัดงานวันเกิด การประท้วงทางการเมืองของ โจชัว หว่อง (Joshua Wong) จากประเทศฮ่องกงภายในเกม

พื้นที่เสมือนบนโลกของวิดีโอเกมจึงได้เป็นส่วนกลางทางสังคมของผู้คนที่ต้องผ่านพ้นไปในช่วงโรคระบาดโควิด-19 ในประเทศไทยเองต่างก็มีกิจกรรมที่ใช้วิดีโอเกมแบบเดียวกัน โดยสามารถเห็นปรากฏการณ์นี้ผ่านสังคมออนไลน์ใน Animal Crossing Community Thailand บน Facebook

บทวิจารณ์และสรุป

อุตสาหกรรมวิดีโอเกมไทยในช่วงเริ่มต้น มีการได้รับอิทธิพลจากเกมจากต่างประเทศในเรื่องของการออกแบบฉาก ตัวละคร หากวิเคราะห์ในแง่การนำเสนอในทางงานศิลป์และทางวัฒนธรรมพบว่า มุ่งขายความเป็นไทยอย่างชัดเจน ด้านเนื้อหาพบว่ามีการใช้ตำนาน อัตลักษณ์ วัฒนธรรมไทยเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น มวยไทย ช้าง และประวัติศาสตร์ชาติไทย ด้านการออกแบบพบว่าเป็นลักษณะศิลปะไทย เช่น การออกแบบคาแรคเตอร์จากพญาครุฑ มีการใช้ลายไทยประยุกต์กับการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครชาวไทย ทหารไทยโบราณ และการออกแบบโลโก้ (Logo) เกม ที่มีลายไทยถูกปรับให้เข้ากับสมัยใหม่ ในอีกด้านหนึ่งแม้ว่าคาแรคเตอร์ตัวละครในบางเกมจะไม่มีความเป็นไทยที่มีลักษณะสากล เช่น คน หุ่นยนต์ แต่ก็มีฉากหลังเป็นสถาปัตยกรรมแบบไทยแทรกเข้ามา ในทางกลับกันอุตสาหกรรมวิดีโอเกมไทยในช่วงปัจจุบัน พบว่ามีการลดทอนความเป็นไทยแบบดั้งเดิม แต่มีความเป็นไทย



ในลักษณะสากลที่มีความเป็นวัฒนธรรมร่วมกับต่างแดน ทั้งในด้านงานศิลป์และเนื้อหาในการนำเสนอ

จะเห็นได้ว่าวิดีโอเกมที่ใช้ความเป็นไทย ที่ถูกทำเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมในช่วงแรก จะมีความเป็นชาตินิยมสูง มีการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นไทยในแบบชนชั้นปกครองเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังที่ Theodor Adorno และ Max Horkheimer ได้เสนอไว้ว่า ความเป็นสมัยนิยมนั้นเป็นเครื่องมือในฐานะของอำนาจ

ดังนั้น วิดีโอเกมในปัจจุบันจึงค่อย ๆ กลายเป็นพื้นที่แห่งการใช้สอย ในการตีความทางด้านเนื้อหาในตัวของเกมเอง ในด้านวิดีโอเกมและความสัมพันธ์ต่อมนุษย์ ด้านวิดีโอเกมกับคุณภาพชีวิต และด้านวิดีโอเกมกับยุคโควิด-19 ที่เปิดพื้นที่ให้นักเล่นเกมได้ทำอะไรได้ตามใจ นอกเหนือไปจากเกมการเล่น เช่น เรื่องของเป้าหมายในการเล่นเกมที่ตอบสนองความต้องการด้านอื่น ๆ เช่น รสนิยมทางเพศ การใช้พื้นที่แสดงตัวตนเชิงอัตลักษณ์ การเรียน การสอน และการเคลื่อนไหวทางการเมือง ดังที่ Stuart Hall ได้เสนอไว้ ในความเป็นสมัยนิยม

วิดีโอเกมจึงเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่เกี่ยวข้องกับในด้านอุปโภคและบริโภค โดยมีความเป็นโลกาภิวัตน์ มีลักษณะเป็นเครือข่ายดังที่ T.L. Taylor ได้เสนอ สินค้าจึงถูกแสดง โฆษณา บนร้านค้าเสมือนในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งร้านอาหาร เสื้อผ้าแฟชั่น ที่ผู้บริโภคสามารถจับจ่ายใช้สอยได้ผ่านร้านค้าออนไลน์ และร้านค้าบนพื้นที่ในโลกความจริง ที่สินค้าหลังไหลเข้ามาเปิดให้บริการในประเทศไทย ทำให้ความเป็นไทยเข้าสู่สังคมดิจิทัล ในวัฒนธรรมสมัยนิยมอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งเป็นการบริโภควัฒนธรรมและบริโภคนิยม ตามแนวคิดของ Jean Baudrillard ที่มีการบริโภคสิ่งของภายในโลกเสมือนจำลอง



อย่างวิดีโอเกม ทั้งยังมีการนำเนื้อหาในวิดีโอเกมมาใช้ในการสร้างสรรค์ ตามความหมายโดยแฟนคลับ ในด้านวิดีโอเกมกับการข้ามสื่อ เช่น การคอสมเพลย์ แต่งกายเลียนแบบตัวละครในวิดีโอเกม สอดคล้องกับที่ Henry Jenkins ได้เสนอไว้

โดยสรุป วัฒนธรรมสมัยนิยมที่เป็นผลกระทบจากวิดีโอเกมไทยที่สร้างปรากฏการณ์ที่มีต่อสังคมในโลกความเป็นจริงนั้นยังไม่ใช่ที่ประจักษ์ กล่าวคือยังไม่แข็งแรง มั่นคงและยั่งยืน ยังไม่มีมาสคอต (Mascot) หรือเกมคาแรคเตอร์ที่ทุกคนรู้จัก การขยายตลาดการข้ามสื่อในด้านสินค้าทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ไปยังเครื่องใช้อุปโภคบริโภค การร่วมมือกับแบรนด์สินค้า หรือความเป็นภาพจำของตัวละครเกมคาแรคเตอร์ที่เป็นเกมไทยถูกคอสมเพลย์ ยังมีข้อมูลปรากฏไม่ชัดเจนในระดับเชิงประจักษ์ว่ามีมากน้อยเพียงใด

แม้ว่าเกมไทยจะมีการหยิบยืมวัฒนธรรม รับอิทธิพลจากประเทศที่เป็นเจ้าตลาดอุตสาหกรรมอย่างญี่ปุ่นและตะวันตกมาใช้ในการออกแบบเกม หากมองไปถึงประเทศใกล้เคียงที่อุตสาหกรรมเกมเพิ่งโตในปัจจุบัน เช่น จีน อย่างเกม Black Myth: Wukong ที่มาจากตำนานไซอิ๋ว และเกาหลี่ใต้ จากเกม Stellar Blade ที่เป็นเกมไซไฟ-แฟนตาซี ที่หลุดจากภาพจำทางวัฒนธรรมสังคมเกาหลี่ จะเห็นได้ว่ามีความก้าวหน้าไปมากทั้งในด้านกราฟิก (Graphic) การออกแบบเกม เกมคาแรคเตอร์และเกมการเล่น จนสามารถสร้างเกมระดับ AAA เป็นของตนเองและได้รับความนิยมทั่วโลก จนเป็นที่พูดถึงเป็นปรากฏการณ์ ในด้านต่างๆ ทางการออกแบบและเนื้อหา ทำให้อุตสาหกรรมเกมไทยมีความจำเป็นต้องเร่งตัวตามให้ทัน เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ



โดยรวมแม้ว่าอุตสาหกรรมเกมไทย จะยังไม่เติบโตอย่างรวดเร็วมากนัก เมื่อมองไปยังประเทศใกล้เคียง แต่สิ่งเหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้เห็นว่า วิดีโอเกม เป็นสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ทั้งในแง่มุมมองของการถ่ายทอด ศิลปะ วัฒนธรรม การเรียนรู้และการเป็นที่ปักใจหรือพักผ่อนในยามวิกฤติ ดังนั้น รัฐบาลและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ควรเร่งสนับสนุนผ่าน นโยบายยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อที่จะสามารถแข่งขันใน อุตสาหกรรมเกมได้ทัดเทียมกับนานาประเทศ ที่สื่อประเภทนี้ได้กลายเป็นสินค้า ทางวัฒนธรรมแห่งอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Admin. (2003). *CyberPlanet makes Thailand famous again with the game Magic Chronicle*. Retrieved July 7, 2021, from <https://positioningmag.com/15317>
- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1944). *The culture industry: Enlightenment as mass deception. In Dialectic of Enlightenment*. New York: Verso.
- Aguilera, M., & Mendiz, A. (2003). Video games and education: (Education in the Face of a “Parallel School”). *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1-10.
- Amphansook, W. (1983). *Khwan pen Thai* (3rd ed.). Bangkok: Odeon Store.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.



- Boontore, A., & Monthonwit, N. (2024). Sexual Orientation and Gender Identity Influence on Avatar Customization among Thai Video Gamers. *The International Journal of Visual Design*, 18(1), 41.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgment of taste*. Harvard University Press.
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Blackwell.
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.
- Duangwiset, N. (2015). *Difference in the thinking method towards popular culture*. Retrieved July 17, 2021, from <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/articles/7>
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of research on technology in education*, 40(1), 23-38.
- Hall, S. (1980). *Encoding/decoding*. In *Culture, Media, Language*. Routledge.
- Handrahan, M. (2020). *Nintendo confirms 50% digital sales for animal crossing: New horizons*. Retrieved May 15, 2020, from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-05->



15-nintendo-confirms-50-percent-digital-sales-for-
animal-crossing-new-horizons

Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. Routledge.

Iamsaad, L. (1996). *Analysis of contemporary Thai rock music*.

Master's thesis, Chulalongkorn University, Graduate School
of Mass Communication Chulalongkorn University.

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans &
participatory culture*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media
collide*. NYU Press.

MGR Online. (2005). *The struggles of the "Tom Yum Goong" game
and the disappointment of "Nui Pongsuk"*. Retrieved,
March 19, 2024, from

<https://mgronline.com/game/detail/9480000111105>

Monthonwit, N., & Nandawan, O. (2019). Attitudes of Thai male
VDO game players in choosing to use VDO games' women
characters. In *Proceeding of The Asian Conference on
Cultural Studies 2019* (pp. 59-69). Tokyo: Toshi Center &
Tokyo Garden Terrace Kioicho.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating
for the global digital entertainment industry (Benjamins
Translation Library)*. John Benjamins Publishing Company.

- Prapasanobol, A. (2016). Critique of digital culture through the educational philosophy of Paulo Freire. *Panitarn Journal*, 12(1), 78-97.
- Sanyawiwat, S. (1990). *Phuttha sangkhom witthaya*. Bangkok: Chaophraya Printing.
- Satchasantiwong, S. (1999). *Psychologists' views on video game content and its impact on youth*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Graduate School of Mass Communication Chulalongkorn University.
- Sookchai, C. (2007). *The dimensions of "Thainess" in Thai comic books*. Doctoral dissertation, Chulalongkorn University.
- Steam. (2024). *Steam Charts: Top selling & most played games*. Steam. Retrieved September 21, 2024, from <https://store.steampowered.com/charts/>
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- UNESCO. (2024). *Video games for peace and sustainability*. Retrieved October 1, 2024, from <https://mgiep.unesco.org/article/video-games-for-peace-and-sustainability>

คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์ ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (TMF Journal)

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 บริบทของวารสาร

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดำเนินการโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการเผยแพร่ศิลปวิทยาการความรู้ และแนวคิดใหม่ ในสาขาสื่อ (media) และสาขาเกี่ยวข้องโดยกำหนดเผยแพร่ ปีละ 4 ฉบับ ตั้งแต่ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มีนาคม 2566 ฉบับละไม่ต่ำกว่า 5 เรื่อง

1.2 ประเภทบทความที่รับพิจารณาตีพิมพ์

1.2.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่เสนอผลงานที่ผู้เขียนได้ค้นคว้าและวิจัยด้วยตนเอง

1.2.2 บทความวิชาการ (Review Article) เป็นบทความที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมทางวิชาการ มีการวิเคราะห์ เปรียบเทียบ โดยมุ่งเน้นการนำเสนอความรู้ ความเข้าใจ หรือมุมมองใหม่ ในเชิงวิชาการ

1.2.3 บทความพิเศษ (Special Article) เป็นบทความที่นำเสนอความรู้ทั่วไปที่สำคัญหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง

1.3 องค์ประกอบของบทความ



1.3.1 บทความวิจัย ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนสถานที่ทำงาน สังกัดของผู้เขียน บทคัดย่อ เนื้อหา (บทนำ การทบทวนวรรณกรรมและการพัฒนาสมมติฐาน วัตถุประสงค์ วิธีการวิจัย ผลการวิจัย สรุป วิเคราะห์และข้อเสนอแนะ เอกสารอ้างอิง)

1.3.2 บทความวิชาการ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนสถานที่ทำงาน/ สังกัดของผู้เขียน บทคัดย่อ เนื้อหา (บทนำ การตรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา หัวข้อย่อย บทวิจารณ์ และ สรุป) เอกสารอ้างอิง

1.3.3 บทความพิเศษ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนสถานที่ทำงาน/ สังกัดของผู้เขียน เนื้อหา (บทนำ หัวข้อย่อย บทสรุป) เอกสารอ้างอิง

2. การจัดรูปแบบบทความ

2.1 บทความ จะต้องใช้ขนาดกระดาษเป็น A5 โดยกำหนด ระยะห่างขอบบน ขอบล่าง ขอบซ้าย และขอบขวา ด้านละ 2.0 เซนติเมตร ใช้ รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ทั้งหมด และบทความจะต้องไม่เกิน 25 หน้า หากเกินจะพิจารณาที่เป็นประโยชน์ต่อวิชาการขึ้นกับกองบรรณาธิการพิจารณา

2.2 ชื่อเรื่อง จะต้องมิตั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 18 ตัวหนา ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษจะอยู่ที่หน้าบทความย่อภาษาอังกฤษยกเว้นบทความพิเศษจะอยู่หน้าเดียวกัน

2.3 ชื่อผู้เขียนจะต้องมิตั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 15 ตัวหนา พร้อมทำการอ้างอิงข้อมูลผู้เขียนในส่วนของ Footnote โดย Footnote ใช้รูปแบบตัวอักษร TH



SarabunPSK ขนาด 10 ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยภาษาอังกฤษจัดอยู่หน้าบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ยกเว้นบทความพิเศษจะอยู่หน้าเดียวกัน

2.4 บทคัดย่อ จะต้องมทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) โดยมีการกล่าวถึงความสำคัญของการศึกษา วิธีการหรือเครื่องมือในการศึกษา ผลสรุปจากการทดลองหรือการค้นพบที่สำคัญ บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) จะต้องมีความสอดคล้องกัน ความยาวไม่เกิน 250 คำ และคำสำคัญทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Keywords) ไม่เกิน 5 คำ ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 15

2.5 เนื้อหาจะต้องเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 15

2.6 หมายเลขหน้า ทำการใส่หมายเลขหน้ากำกับไว้ที่มุมล่างขวาของหน้ากระดาษทุกหน้า ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 10

2.7 ตารางหรือภาพประกอบ ควรมีเฉพาะเท่าที่จำเป็น มีหมายเลขกำกับภาพและตารางตามลำดับ ข้อมูลในภาพและตารางจะต้องมีความคมชัด ภาพถ่ายควรเป็น ขาว-ดำ หากเป็นภาพวาดต้องเป็นภาพวาด ลายเส้นและวาดบนกระดาษขาว โดยใช้หมึกดำให้สะอาดและลายเส้นคมชัด

2.8 เอกสารอ้างอิง ระบบอ้างอิงให้ใช้มาตรฐานของสมาคม จิตวิทยาอเมริกัน (American Psychological Association: APA) โดยการอ้างอิงในเนื้อหา (In-text Citation) และรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ (References) จะต้องจัดทำเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ใช้รูปแบบ ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 15 โดยมีรายละเอียดทั่วไป ดังนี้

2.8.1 การอ้างอิงเนื้อหาภายในเนื้อเรื่องและภายในหัวข้อ

กับเอกสารอ้างอิงจะต้องตรงกัน และจะต้องมีรายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับเอกสารตามกำหนดไว้อย่างครบถ้วนการอ้างอิงควรใช้รูปแบบเดียวกับ สม่าเสมอ โดยใช้ระบบนาม-ปี

2.8.2 การเรียงลำดับเอกสาร ให้เรียงตามลำดับตัวอักษรของชื่อผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ

2.8.3 หากมีการอ้างอิงเอกสารที่เป็นภาษาไทย จะต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษให้เรียบร้อย ทั้งในส่วนของการอ้างอิงในเนื้อหา (Intext Citation) และรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ (References) ให้ ถูกต้องตามหลัก APA Referencing Style

3. กระบวนการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์

ผู้เขียนจะต้องทำการส่งบทความผ่านทางระบบออนไลน์เท่านั้น โดยสามารถส่งได้ทั้งบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้ทั้ง

<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/index>.

บทความที่ส่ง มาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์นั้น จะต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ใดมาก่อน หรือไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารวิชาการหรืองานประชุมวิชาการอื่นใดพร้อมกัน ทั้งนี้ บทความที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารจะต้องผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

3.1 เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความแล้ว จะทำการแจ้งให้ ผู้เขียนบทความทราบ

3.2 กองบรรณาธิการทำการตรวจสอบรูปแบบบทความ ว่าเป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนดหรือไม่ หากไม่เป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนด จะทำการแจ้งให้ผู้เขียนบทความทราบและปรับแก้ต่อไป



3.3 กองบรรณาธิการทำการตรวจสอบหัวข้อและเนื้อหาของบทความว่าสอดคล้องกับขอบเขตและวัตถุประสงค์ของวารสารหรือไม่ รวมถึงประโยชน์ในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

3.4 หากบทความผ่านการพิจารณาในเบื้องต้นจากกอง บรรณาธิการตามข้อ 3.3 กองบรรณาธิการจะทำการส่งบทความไปยังผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับบทความนั้น ๆ เพื่อทำการประเมิน คุณภาพบทความต่อไป โดยส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวนไม่น้อยกว่า 3 ท่านต่อ 1 บทความ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิจะไม่ทราบข้อมูลของผู้เขียนบทความแต่อย่างใด และผู้เขียนบทความก็จะไม่ทราบข้อมูลของผู้ทรงคุณวุฒิด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม หากบทความไม่ผ่านการพิจารณาในเบื้องต้นตามข้อ 3.3 กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนบทความทราบต่อไป

3.5 เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิทำการประเมินคุณภาพบทความเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะพิจารณาผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้งว่าบทความนั้นควรจะได้รับการตีพิมพ์ต่อไปหรือไม่

3.6 กองบรรณาธิการทำการแจ้งผลการประเมินคุณภาพบทความของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้เขียนบทความทราบ หากการพิจารณาตาม ข้อ 3.5 “ผ่าน” จะให้ผู้เขียนทำการปรับแก้บทความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการ (ถ้ามี) ภายในระยะเวลาที่กองบรรณาธิการกำหนด ดังนี้

3.6.1 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 1 ไม่เกิน 14 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้ จะทำการส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 2 หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal



3.6.2 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 2 ไม่เกิน 10 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้นี้ จะส่ง ให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 3 หรือกองบรรณาธิการสามารถ ปฏิเสธการตอบรับ การตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.3 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 3 ไม่เกิน 7 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะทำ การส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งสุดท้าย หรือกองบรรณาธิการ สามารถปฏิเสธ การตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้บทความในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.4 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งสุดท้าย ไม่เกิน 5 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้ง นี้ กองบรรณาธิการจะทำการปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความทันที และถือว่า บทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.7 ในการปรับแก้บทความแต่ละครั้ง กองบรรณาธิการจะทำการ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของชื่อบทความ บทคัดย่อ Abstract เนื้อหา เอกสารอ้างอิงและรายละเอียดอื่น ๆ ตามข้อเสนอแนะของ ผู้ทรงคุณวุฒิและ กองบรรณาธิการ รวมถึงรูปแบบบทความตามที่กอง บรรณาธิการกำหนดด้วย และหากผู้เขียนไม่ส่งบทความฉบับแก้ไขมายัง กองบรรณาธิการภายใน ระยะเวลาที่กำหนด กองบรรณาธิการจะถือว่า ผู้เขียนสละสิทธิ์ในการตีพิมพ์ บทความลงใน TMF Journal



3.8 เมื่อกองบรรณาธิการทำการพิจารณาตรวจสอบบทความ ฉบับแก้ไขแล้ว เห็นว่า บทความควรได้รับการตีพิมพ์ลงใน TMF Journal กองบรรณาธิการก็จะทำการออกหนังสือรับรองการตีพิมพ์ให้ผู้เขียน บทความต่อไป

ทั้งนี้ กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับแก้ความถูกต้อง ของข้อมูลรูปแบบบทความให้เป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนด เพื่อให้มีรูปแบบเดียวกัน และขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการพิจารณาหรือการตอบรับการตีพิมพ์ บทความได้ในทุกขั้นตอนการพิจารณาหาก เห็นสมควร

บทความที่ตีพิมพ์ถือเป็นลิขสิทธิ์ของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม TMF Journal ไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำ คัดลอก หรือ เผยแพร่ แต่จะต้องอ้างอิงให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

หมายเหตุ : สำหรับการให้ปรับแก้จำนวนครั้งขึ้นอยู่กับคุณภาพของงานและหากมีเหตุจำเป็นจริงๆอาจจะยืดหยุ่นวันปรับแก้ได้ เช่นผู้เขียนมีการเจ็บป่วย เป็นต้น

4. การตอบแทนผู้เขียนบทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์

ทางบรรณาธิการจะทำการส่งมอบวารสารฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ ให้แก่ผู้แต่งหลัก จำนวน 2 เล่ม

การเขียนเอกสารอ้างอิง

ระบบอ้างอิงให้ใช้มาตรฐานของสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (American Psychological Association: APA) โดยการอ้างอิงในเนื้อหา (In-text Citation) และรายการเอกสารอ้างอิงท้าย บทความ (References) จะต้องจัดทำเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

ตัวอย่างรายการเอกสารอ้างอิง

1. หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อเรื่อง* (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์

ตัวอย่าง

Anderson, J. E. (1994). *Public policy-making: Introduction* (2nd ed.). New York: Houghton Mifflin.

ชื่อผู้แต่งคนที่ 1, & ชื่อผู้แต่งคนที่ 2. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อเรื่อง* (ครั้งที่พิมพ์).
สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). *Improving organizational effectiveness through transformational leadership*. Thousand Oaks, CA: Sage.



2. บทความ/ เรื่อง/ ตอน ในหนังสือรวมเรื่อง

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ), ชื่อเรื่อง
หนังสือ (ฉบับพิมพ์ หน้าที่ปรากฏบทความ). สถานที่พิมพ์: ผู้จัดพิมพ์.

ตัวอย่าง

Hall, S. (1996). The question of cultural identity. In Hall, David Held,
Anthony McGrew (Eds.), *Modernity and Its Futures* (pp. 274-
316). Cambridge: Polity Press.

3. บทความในวารสาร

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้าที่ ปรากฏ
บทความในวารสาร.

ตัวอย่าง

Zheng, J., Hu, Z., & Wang, J. (2009). Entrepreneurship and innovation:
The case of Yangtze river delta in China. *Journal of Chinese
Entrepreneurship*, 1(2), 85-102.

4. สารสังเขปจากฐานข้อมูล CD-ROM

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ (ซีดี-รอม). สารสังเขปจาก: ชื่อฐานข้อมูลและ
หมายเลขเอกสารเพื่อการค้น.

ตัวอย่าง

Vonderwell, S. (2002). *Experiences of students and instructor in an
online technology in education course: A case study* (CD-
ROM). Abstract from: ProQuest File: Dissertation Abstracts
Item: 3062175.

5. เอกสารออนไลน์

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อบทความ*. วัน เดือน ปีที่สืบค้น จาก <http://www.XX/>
ตัวอย่าง

Atkins, A. (2000). *The effects of uncertainty avoidance on interaction in the classroom*. Retrieved January 10, 2013, from <http://www.birmingham.ac.uk/Documents/collegeartslaw/cels/essays/language/teaching/Atkins1.pdf>

6. อ้างอิง Proceeding

การเขียนบรรณานุกรม รายงานการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ Proceeding

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อบทความ*. ใน *ชื่อการประชุมหรือสัมมนา* (หน้าเลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

วุฒิพงษ์ ประทุมมา และพูลพงศ์ สุขสว่าง. (2562). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ตาม Model-Eliciting Activities สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสามารถพิเศษ ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์. ใน *การประชุมวิชาการทางคณิตศาสตร์ ครั้งที่ 24 ประจำปีการศึกษา 2562* (หน้า 367-379). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

แปลเป็นภาษาอังกฤษ

Pratumma, W., & Suksawang, P. (2019). Development of mathematical creativity based on modeleliciting activities



for gifted upper secondary students in science and mathematics. In *Proceeding of the 24th Annual Meeting in Mathematics 2019* (pp. 367-379). Chonburi: Burapha University.

หากมีการอ้างอิงเอกสารที่เป็นภาษาไทย จะต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษให้เรียบร้อย ทั้งในส่วนของการอ้างอิงในเนื้อหา (In-text Citation) และรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ (References) ให้ถูกต้องตามหลัก APA References Style

การอ้างอิงในเนื้อหา

- กรณีอ้างอิงจากงานไทย ให้ทำการเขียนอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษ โดยใส่เฉพาะนามสกุลของผู้เขียนเท่านั้น และตามด้วยปี ค.ศ.

เช่น งานของ ศิริพันธ์ สาสัตย์ จากปี พ.ศ. 2561

อ้างอิงหน้าข้อความ คือ Sasat (2018)

หรือ อ้างอิงหลังข้อความ คือ (Sasat, 2018)

- กรณีอ้างอิงต่างประเทศ ให้ใส่เฉพาะนามสกุลของผู้เขียนเท่านั้น และตามด้วย ปี ค.ศ.

เช่น งานของ Azita, N. S., Norazah, M. N., & Khalim, A.

จากปี ค.ศ. 2012 อ้างอิงหน้าข้อความ คือ Azita, Norazah and Khalim (2012)

หรือ อ้างอิงหลังข้อความ คือ (Azita, Norazah & Khalim, 2012)

การอ้างอิงท้ายบทความ

- กรณีอ้างอิงจากงานไทย ให้ทำการปรับการเขียนอ้างอิงเป็น



ภาษาอังกฤษโดยใส่ชื่อสกุล, อักษรย่อชื่อต้น. อักษรย่อชื่อกลาง. (ถ้ามี) ปี (ค.ศ.), แล้วตามด้วยที่มาของเอกสารอ้างอิงนั้น ๆ

เช่น ศิริพันธ์ สาส์ตย์ และเตือนใจ ภักดีพรหม (2561), ระบบสถาน
บริหารผู้สูงอายุ. วารสารประชากรศาสตร์, 25(1), 45-62.

เปลี่ยนเป็น Sasat, S., & Phakdiprom, T. (2018). Nursing Care System
for the Elderly. *Journal of Demography*, 25(1), 45-62

- กรณีอ้างอิงงานต่างประเทศ ให้ใส่ชื่อสกุล, อักษรย่อชื่อต้น.

อักษรย่อ ชื่อกลาง. (ถ้ามี) ปี (ค.ศ.), แล้วตาม ด้วยที่มาของเอกสารอ้างอิง นั้น ๆ

เช่น Azita, N. S., Norazah, M. N., & Khalim, A. (2012). The
language problem issue among foreign workers in the
Malaysian construction industry. *International Journal
of Business and Social Science*, 3(11), 97-99.



จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์มีความมุ่งมั่น ที่จะรักษาคุณภาพของวารสาร และการรักษามาตรฐานด้านจริยธรรมในการตีพิมพ์ รวมถึงการปฏิบัติตามข้อกำหนดอย่างเคร่งครัด เพื่อประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ตลอดจนผู้อ่านแวดวงวิชาการและสังคมโดยรวมวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จึงได้กำหนดจริยธรรมในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความตามบทบาทและหน้าที่ ดังต่อไปนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้นิพนธ์

1. บทความของผู้นิพนธ์ที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์นั้น ต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ใดมาก่อน หรือไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารวิชาการหรืองานประชุมวิชาการอื่นใดพร้อมกัน
2. หากผู้นิพนธ์มีการนำผลงานของผู้อื่นมาใช้ในบทความของตน ผู้นิพนธ์จะต้องทำการอิงในเนื้อหา รวมทั้งการจัดทำรายการอ้างอิงท้ายบทความ ให้เรียบร้อยไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
3. ผู้นิพนธ์จะต้องเขียนบทความทางวิชาการให้ถูกต้องและเป็นไปตามรูปแบบที่กองบรรณาธิการกำหนดไว้ใน “คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย”
4. ผู้นิพนธ์ที่มีรายชื่อปรากฏในบทความ จะต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในบทความนั้นจริง
5. ผู้นิพนธ์ต้องรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการวิจัยและ การศึกษานั้น โดยไม่บิดเบือนข้อมูลหรือให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ



6. ผู้นิพนธ์ต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนการวิจัยและระบุผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการวารสาร

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงและตรวจสอบบทความที่ส่งมา เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยพิจารณาเนื้อหาบทความที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารที่เปิดรับ

2. บรรณาธิการพิจารณาคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญตรงกับสาขาวิชาของบทความนั้น ๆ เพื่อประเมินคุณภาพบทความ โดยที่ผู้ทรงคุณวุฒิ ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์

3 บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้นิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิให้ทราบต่อกัน

4. บรรณาธิการต้องใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความ โดยไม่มีอคติหรือเหตุผลส่วนตัวในการพิจารณาบทความของผู้นิพนธ์

5. บรรณาธิการต้องตีพิมพ์บทความที่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว และผู้นิพนธ์ได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วเท่านั้น

6. บรรณาธิการต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์หรือผู้ทรงคุณวุฒิ และไม่นำบทความหรือวารสารไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจหรือนำไปเป็นผลงานทางวิชาการของตนเอง

7. บรรณาธิการต้องตรวจสอบคุณภาพบทความในกระบวนการ ประเมิน และตรวจสอบคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์ทุกครั้ง

8. บรรณาธิการต้องปฏิบัติตามกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด และรักษามาตรฐานของวารสาร รวมถึงการพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพและมีความทันสมัยอยู่เสมอ



บทบาทและหน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนใดส่วนหนึ่งของบทความที่พิจารณาแก่บุคคลอื่น
2. ผู้ทรงคุณวุฒิควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนเองเชี่ยวชาญ และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของบทความที่รับประเมินอย่างแท้จริง โดยมีการประเมิน/วิจารณ์เนื้อหาของบทความและให้ข้อคิดเห็นในเชิงวิชาการ
3. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องคำนึงถึงคุณภาพบทความเป็นหลัก ไม่มีอคติหรือเหตุผลส่วนตัวในการประเมินบทความ และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์
4. หากผู้ทรงคุณวุฒิมีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีส่วนได้ส่วนเสียกับบทความที่กองบรรณาธิการส่งให้ประเมินนั้น ผู้ทรงคุณวุฒิจะต้องแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบทันที
5. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาระยะเวลาในการประเมินบทความตาม กรอบระยะเวลาที่กองบรรณาธิการกำหนด
6. หากผู้ทรงคุณวุฒิพบหรือสงสัยว่าบทความจะซ้ำหรือมีการคัดลอก จะต้องแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบเพื่อตรวจสอบทันที
7. หากจำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความ วารสาร TMF Journal จะไม่เปิดเผยโดยตรงต่อผู้เขียนแต่จะเปิดเผยตรงต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาผลงานทางวิชาการเท่านั้น ทั้งนี้ขั้นตอน ต้องเป็นไปตาม พรบ. ข้อมูลข่าวสารของราชการ



ค่าธรรมเนียมในการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์
ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
และค่าธรรมเนียมอื่น ๆ

อัตราค่าธรรมเนียม

- ค่าธรรมเนียมการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ลงใน TMF Journal บทความละ 1,500 บาท (ชำระเมื่อบทความผ่านการพิจารณาเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการ เพื่อส่งไปยังผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาต่อไป)
- แต่ในระยะแรก 3 ปีแรก ยกเว้นค่าธรรมเนียม (2565-2567)
- ค่าธรรมเนียมการสมัครสมาชิกหรือต่ออายุสมาชิกวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ปีละ 200 บาท (4 ฉบับต่อปี)
- ค่าธรรมเนียมการขอซื้อตัวเล่มวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพิ่มเติม เล่มละ 180 บาท

หมายเหตุ การชำระค่าธรรมเนียมในการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์นั้น ไม่ได้ถือว่าบทความจะได้รับการตีพิมพ์ลงในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เสมอไป เพราะต้องผ่านกระบวนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการก่อน ซึ่งจะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 ท่าน จึงจะสามารถแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้เขียนได้ว่าบทความผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ต่อไปหรือไม่ ทั้งนี้ กองบรรณาธิการจะไม่คืนเงินค่าธรรมเนียมให้กับผู้เขียน ไม่ว่าจะบทความจะได้รับการตีพิมพ์ลงใน TMF Journal หรือไม่ก็ตาม





**ใบสมัคร/ต่ออายุสมาชิก
วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์**

ข้าพเจ้า.....
โทรศัพท์ : E-mail.....
ขอสมัคร/ ต่ออายุสมาชิกวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เป็นเวลา ปี ตั้งแต่ปีที่ ฉบับที่
ถึงปีที่ ฉบับที่.....
ชื่อและที่อยู่ในการจัดส่ง
ชื่อและที่อยู่ในการออกใบเสร็จ

ลงชื่อ..... ผู้สมัคร
วันที่...../...../.....

อัตราค่าสมาชิก 1 ปี (4 ฉบับ) 200 บาท

ชำระค่าสมาชิกวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (TMF) โดยโอนเงิน
ผ่านบัญชีธนาคาร เท่านั้น

เลขที่บัญชี ประเภทบัญชี ออมทรัพย์

ธนาคาร. สาขา.....

กรุณาส่งใบสมัครพร้อมกับหลักฐานการชำระได้ 2 ทาง ดังนี้

1) ทางอีเมล : journal.tmf@thaimediafund.or.th

2) ทางไปรษณีย์ : กองบรรณาธิการวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์ (TMF)

เลขที่ 388 อาคาร เอส.พี. (ไอบีเอ็ม) อาคารเอ ชั้น 6

ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท

กรุงเทพมหานคร 10400

โทร. 02 273 0116-9 โทรสาร. 02 273 0119

E-mail : journal.tmf@thaimediafund.or.th

เว็บไซต์ : <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/index>

TMFJournal

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เลขที่ 388 อาคารเอส.พี. (ไอบีเอ็ม) อาคารเอ ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน

แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400

โทร. **02 273 0116 - 9** โทรสาร. **02 273 0120**

E-mail : journal.tmf@thaimediafund.or.th

Website : <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/index>