



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

Thai Media Fund Journal

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ปีที่ 4 ฉบับที่ 2
เมษายน – มิถุนายน 2568

Volume 4 Number 2
April - June 2025

บทความวิจัย

1. สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษา
เฉลิมพร เอ็นเอียด
2. การพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และบุญรัตน์ บุญรัมย์
3. การบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม: กรณีศึกษา การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”
สุภารักษ์ จูตระกูล
4. บทบาทของสื่อในวิกฤตน้ำท่วม: ถอดบทเรียนการรายงานข่าวน้ำท่วมอำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย และพื้นที่ภาคเหนือ ปี 2567
สกุลศรี ศรีสารคาม

บทความวิชาการ

5. แนวทางการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ตลาดโลก
ภัคภาคิน หางจวง และ อัญรินทร์ ธีรารัตน์พัฒน์



วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ Thai Media Fund Journal

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

กองบรรณาธิการภายใน

ดร.ชำนาญ งามมณีอุดม กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นางสาวสุธาทิพ ลาภสมทบ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

กองบรรณาธิการภายนอก

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

กองบรรณาธิการจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ วนิชวัฒนาวุฒิ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
ดร.พีพรรณ เตชะพัฒนสกุล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ดร.สมศักดิ์ สุวรรณสุขกุล กรมสรรพสามิต
ดร.อิทธิพล วรานสุภากุล นักวิชาการอิสระ
นายณัฐพล ศุภสิทธิ์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายธีรพงศ์ จิตตะปะสาทะ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายแอ๊ด นิยมจ้อย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นางสาวณชารี เอี่ยมสวรรค์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งกองทุน ตามความในพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มาตราที่ 5 (5) ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์รองรับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ สามารถใช้สื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม และส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง

ขอบเขตสาขาที่รับพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของการจัดทำ TMF Journal

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

กำหนดเผยแพร่ รายไตรมาสปีละ 4 ฉบับ เผยแพร่ต่อเนื่องเริ่มปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2565

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม – มีนาคม

ฉบับที่ 2 เดือน เมษายน – มิถุนายน

ฉบับที่ 3 เดือน กรกฎาคม – กันยายน

ฉบับที่ 4 เดือน ตุลาคม – ธันวาคม

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 : This publication is released quarterly, with four issues per year. Continuous publication commenced with Volume 1, Issue 1, in the year 2022

Issue 1: January – March

Issue 2: April – June

Issue 3: July – September

Issue 4: October – December

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. กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการนำไปใช้เพื่อประโยชน์สาธารณะ แต่ขอให้อ้างอิงแหล่งที่มา

บรรณาธิการ

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ฉบับนี้เป็นฉบับที่ 2 (เมษายน - มิถุนายน) ปีที่ 4 ซึ่งมีเนื้อหาสาระที่มีการค้นพบใหม่ ๆ เป็นแนวทางพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้อย่างดี เช่น นำข้อค้นพบไปอ้างอิงในการเขียนบทนำของงานวิจัยใหม่ นำไปเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรม และนำไปเป็นประเด็นร่วมอภิปราย ในงานวิจัยได้อย่างดี ทั้งนี้บทความต่าง ๆ ตั้งแต่ปีที่ 1 ถึงปัจจุบันสามารถค้นหาได้ทางเว็บไซต์ **วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์**

สำหรับงานอบรมให้ความรู้และทักษะการทำวิจัยด้านสื่อ และการจัดการประชุมวิชาการด้านสื่อ ระดับนานาชาติ และระดับชาติ ที่กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นเจ้าภาพหลัก กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จะประกาศกำหนดต่าง ๆ เร็ว ๆ นี้ สามารถติดตามได้ทางเพจเฟซบุ๊ก **TMF Journal – วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์**

และขอเรียนเชิญทุก ๆ ท่านสมัครเข้าอบรมการวิจัยด้านสื่อ และเตรียมส่งผลงานวิจัยนำเสนอในเวทีวิชาการต่อไป

บรรพต วิรุณราช

บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความ	หน้าที่
บทความวิจัย	
สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษา	1 – 25
เฉลิมพร เย็นเยือก	
การพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา	26 - 47
จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และบุญรัตน์ บุญรัมย์	
การบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม: กรณีศึกษา การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”	48 - 85
สุภารักษ์ จูตระกูล	
บทบาทของสื่อในวิกฤตน้ำท่วม: ถอดบทเรียนการรายงานข่าวน้ำท่วมอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย และพื้นที่ภาคเหนือ ปี 2567	86 - 117
สกุลศรี ศรีสารคาม	
บทความวิชาการ	
แนวทางการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ตลาดโลก	118 – 147
ภักภาคิน หาญจริง และอัยรินทร์ อีรารัตน์พัฒน์	
คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์	148 – 154
การเขียนเอกสารอ้างอิง	155 – 159
จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความ	160 – 162
ค่าธรรมเนียมในการส่งบทความ	163
ใบสมัคร/ ต่ออายุสมาชิก	164

บทความวิจัย

สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษา

เฉลิมพร เย็นเยือก¹

Received 9 September 2024

Revised 27 June 2025

Accepted 29 June 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาที่บุคลากรทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน 2) ศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน และ 3) เปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษาเกี่ยวกับทักษะออกแบบ และ ทักษะการใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นสื่อดิจิทัลในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรที่เป็นบุคลากรจากสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตจังหวัดปทุมธานี สังกัดกลุ่มคณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการบัญชี จำนวน 108 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล แล้ววิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนาประกอบการนำเสนอ

¹มหาวิทยาลัยรังสิต chalernporn.y@rsu.ac.th



ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะด้านการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนในระดับมาก โดยเฉพาะสื่อภาพและสื่อเสียงเพื่อการศึกษา ซึ่งมีการใช้อย่างแพร่หลาย โดยสื่อสถานการณ์จำลองสามมิติ มีการใช้น้อยที่สุด ทั้งนี้ ทักษะด้านการใช้สื่อในการออกแบบและการนำเสนอมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการเข้าถึงของผู้เรียน ผลการศึกษานี้สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนานโยบายส่งเสริมการใช้สื่อการศึกษาอย่างมีคุณค่าเพื่อยกระดับการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในสถาบันการศึกษา

คำสำคัญ: สื่อสร้างสรรค์, การออกแบบสื่อ, การศึกษาในยุคดิจิทัล, การเข้าใจดิจิทัล



Creative Media for Education of Education Personal Chalermporn Yenyuak¹

Abstract

This study aimed to: 1) examine the types of educational media utilised by academic staff, 2) assess their levels of knowledge and understanding regarding educational media, and 3) compare their perspectives on the skills required for designing and effectively implementing creative instructional media—particularly in the digital age. The research employed a quantitative methodology, using questionnaires to collect data from 108 participants associated with a private higher education institution in Pathum Thani, representing faculties such as Business Administration, Economics, and Accounting.

The findings revealed that the majority of participants exhibited high-level skills in designing instructional media that catered to learners' needs, especially in visual and audio formats. In contrast, the use of 3D media, including simulations, was notably less frequent. Proficiency in designing and implementing digital media was essential for enhancing learning accessibility and

¹ Rangsit University, E-mail : chalermporn.y@rsu.ac.th



promoting engagement. These results offer valuable insights for shaping educational policy and advancing the integration of media within teaching practices in the digital age.

Keywords: Creative Media, Media Design, Digital Education, Digital Literacy



บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มุ่งเน้นพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการเพื่อให้พร้อมรับมือจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมของโลกครั้งที่ 4 ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็ว ประเทศไทยจึงต้องเปลี่ยนแปลงพื้นฐานโครงสร้างอุตสาหกรรมและบริการ โดยสร้างอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตที่ขับเคลื่อนประเทศด้วยข้อมูลเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันครอบคลุมระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และอินเทอร์เน็ตของทุกสิ่ง ที่สร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคตและเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับประชาชน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ให้สอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา โดยวางพื้นฐานระบบให้สามารถรองรับการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม เน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้และการใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูผู้สอนร่วมกัน และการเสริมสร้างความรู้และทักษะสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาไปพร้อม ๆ กัน และร่วมกันพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาให้มีคุณภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการสร้างสื่อเพื่อการศึกษา ยังต้องคำนึงถึงความสามารถในการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อการศึกษาทั้งของผู้เรียนและระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสูงสุด การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันมีการนำปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีทางปัญญาเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เพิ่มมากขึ้น โดยใช้ผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า Smart ต่าง ๆ เช่น Smart Phone, Smart TV,



Smart Home ซึ่งอาศัยการทำงานของอินเทอร์เน็ตของทุกสิ่ง (Internet of Things: IoT) ถือเป็นการพัฒนาที่สร้างความท้าทายให้กับนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาทุกระดับที่จะต้องก้าวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการศึกษาในอนาคต (Vodyaho et al., 2019) ปัจจุบันท้าทายสำคัญเมื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งและยังเพิ่มจำนวนมากขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ต้องปรับตัว ต้องมีการพัฒนาทักษะให้เท่าทันกับปัญญาประดิษฐ์นั้น ต้องรู้จัก เข้าใจและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรเตรียมพร้อมในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้นให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น เพราะแนวโน้มในอนาคตเทคโนโลยีทางปัญญาจะมีบทบาทต่อสถาบันการศึกษาทุกระดับ อันจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นระบบอัจฉริยะที่ช่วยให้มนุษย์เรียนรู้ได้ดีขึ้น (Schmelzer, 2019) การพัฒนาและสร้างนวัตกรรมการศึกษาในอนาคตจึงต้องอยู่บนพื้นฐานของการวิจัยและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีล่าสุด และทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมเป็นสำคัญ

จากความสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติในการขับเคลื่อนประเทศด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มศักยภาพและสร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคตและเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับประชาชนคนไทย โดยวางพื้นฐานระบบการศึกษาให้รองรับการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม ซึ่ง Janpirom (2019) ได้กล่าวถึงการปฏิรูปและปรับโครงสร้างประเทศให้ก้าวเข้าสู่ยุคประเทศไทย 4.0 เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนให้ดีขึ้นว่า จะต้องมีการเชื่อมโยงการใช้เทคโนโลยีเพื่อบริหารจัดการในทุกภาคส่วน โดยเฉพาะในด้านการศึกษาที่จะต้องปฏิรูปและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการ



เรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้ สื่อเพื่อการศึกษาที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้สอนซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อเพื่อศึกษานั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแล้วยังต้องมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับบริบททางการศึกษาอีกด้วย การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาถึงระดับทักษะและความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา เพื่อให้ได้สารสนเทศสำคัญสำหรับผู้บริหารได้นำไปประยุกต์ใช้ประกอบการกำหนดนโยบายการพัฒนาทักษะด้านสื่อเพื่อการศึกษาให้กับผู้สอนและนำไปการพัฒนาทักษะตนเองเพิ่มมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนจะได้รับประโยชน์โดยตรงจากการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณค่าอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาที่บุคลากรทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน
2. เพื่อศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษากับทักษะออกแบบเพื่อการศึกษา และการใช้สื่อเพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำไปประกอบเป็นนโยบายสำหรับผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาในการกำกับ ดูแล และส่งเสริมการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
2. เป็นประโยชน์สำหรับบุคลากรทางการศึกษาในการใช้สื่อเพื่อการศึกษาให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา

สื่อการเรียนรู้ หรือ สื่อเพื่อการศึกษา (Instructional Material or Education Media) หมายถึง สื่อที่ผู้สอนได้เตรียมให้ผู้เรียนเพื่อใช้ประกอบเรียนรู้ประกอบการแก้ปัญหาตามประเด็นการเรียนรู้ ผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น สถานการณ์จำลอง รูปภาพ อุปกรณ์ เป็นต้น และยังช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจนสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ตามหลักเหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงควรต้องมีทักษะในการทำความเข้าใจในประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาในแต่ละประเภทเพื่อให้สามารถสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณค่าและมีประสิทธิภาพ

Sakoolrukkwamsook (2018) ได้เสนอแนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ต้องเป็นสื่อที่มีความดึงดูดความสนใจ เพื่อนำเสนอเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย และยังต้องเสริมสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อให้ผู้สอนสามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนในขณะที่เรียนได้ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญในการประเมินผลด้านพัฒนาการ



ทางด้านความรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้ได้กำหนดแนวทางสำคัญ 3 ประการคือ 1) สื่อนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม โดยการให้ผู้เรียนได้อธิบายข้อมูลในหัวข้อที่สุ่มได้ ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมแล้วยังเป็นการทบทวนความรู้ก่อนเริ่มเรียนอีกด้วย 2) สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ โดยใช้โปรแกรมในการสร้างข้อมูลประกอบการบรรยายพร้อมยกตัวอย่างกระตุ้นให้เกิดความสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และบันทึกความรู้ 3) สื่อทบทวนความรู้เพื่อวัดและประเมินผล โดยเน้นให้ผู้เรียนได้สรุปความรู้ และตอบคำถามเพื่อวัดและประเมินผลผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

นอกจากการคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณค่าแล้วยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด ได้แก่ ด้านความรู้ (K: Knowledge) คือ ผู้เรียนสามารถตอบคำถามในหัวข้อที่เรียนได้ ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P: Process) คือ ผู้เรียนสามารถสรุปข้อมูลเรื่องราวสำคัญในหัวข้อที่เรียนได้ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A: Action) คือ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎของชั้นเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนและมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย จะเห็นได้ว่าการสร้างสื่อเพื่อศึกษานั้น นอกจากจะต้องสนใจผู้เรียนแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความสอดคล้องตามหลักวิชาการเป็นสำคัญอีกด้วย

บทบาทและความสำคัญของสื่อเพื่อการศึกษา

สื่อเพื่อการศึกษาถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังที่ Chin-on, Phattanajuk, and Inprasith (2015) ได้เสนอข้อมูลการวิเคราะห์บทบาทของสื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนการสอน



ด้วยนวัตกรรมการศึกษาขั้นเรียนและวิธีการแบบเปิดของโรงเรียนในเขตจังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการพัฒนาวิชาชีพครูคณิตศาสตร์ด้วยนวัตกรรมการศึกษาขั้นเรียนและวิธีการแบบเปิด กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนจำนวน 6 คน ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลแบบ Protocol Analysis ประกอบการบรรยายตามกรอบแนวคิดการเชื่อมโยงของ Coxford เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน และใช้แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเรียนรู้ และใช้ในการวิเคราะห์บทบาทของสื่อการเรียนรู้ในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยพบว่า บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนมี 3 มุมมอง คือ 1) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงประเด็นสำคัญ ด้วยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกัน (Unifying Themes) ทางคณิตศาสตร์กล่าว คือ สื่อการเรียนรู้แสดงบทบาททำให้นักเรียนระลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้มาก่อน โดยนำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาได้ 2) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ผ่านมุมมองกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Process) สื่อการเรียนรู้แสดงบทบาทเคลื่อนย้ายจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและในขณะเดียวกันก็สามารถเคลื่อนย้ายจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เป็นนามธรรมได้ 3) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ผ่านมุมมองตัวเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Connector) พบว่า สื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้แสดงบทบาททำให้นักเรียนเคลื่อนย้ายความเข้าใจจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เป็นนามธรรม สามารถแทนค่าความยาวด้านต่าง ๆ ด้วยตัวเลขทำให้นักเรียนสามารถคำนวณหาความยาวรอบรูปของกังหันลมได้สอดคล้องกับแนวคิดของ



Boonmee (2021) ที่สรุปความสำคัญของสื่อเพื่อการศึกษาไว้ว่า สื่อเพื่อการศึกษาจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการคิดและแปลความตามความคิดของผู้เรียนโดยสื่อเพื่อการศึกษานั้นจะต้องกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สามารถใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้อย่างครอบคลุม จึงกล่าวได้ว่าสื่อเพื่อการศึกษาเป็นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้และช่วยความทรงจำให้ยั่งยืนและยังสามารถบูรณาการประยุกต์กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้เกิดการพัฒนาทางความคิดอย่างต่อเนื่อง และช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ให้เข้าใจได้อย่างแท้จริง

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะของบุคลากรกับสื่อเพื่อการศึกษา

บุคลากรทางการศึกษา หรือ ผู้สอนควรเป็นผู้มีทักษะสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนและบทเรียนสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้ตรงตามเป้าหมายการศึกษา และสอดคล้องกับผู้เรียน โดยต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้งานสื่อเพื่อการศึกษาให้สามารถนำไปใช้งานได้ง่าย วิธีการใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนหรืออาจมีคู่มือประกอบการใช้งานภายใต้ทรัพยากรหรืองบประมาณที่มีอยู่อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้สอนต้องเปิดใจยอมรับการใช้สื่อเพื่อการศึกษาเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและฝ่ายบริหารควรมีนโยบายที่สนับสนุนเชิงบวกบุคลากรทางการศึกษาให้เกิดความรู้สึกท้าทาย โดยอาจสร้างเงื่อนไขเป็นแรงจูงใจพิเศษตามความเหมาะสม โดย Johnson (2019) ได้เสนอแนวคิดและวิธีการของเทคโนโลยีทางปัญญาและจะอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการพัฒนา แต่ในไม่ช้าเทคโนโลยีทางปัญญาจะกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญหรือเป็นผู้ช่วยครูในระบบดิจิทัลที่มีคุณสมบัติครบถ้วนในการส่งเสริมสนับสนุนและช่วยเหลือการเรียนรู้ของผู้เรียนและช่วยพัฒนาการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ต่อไปในอนาคต โดยทักษะที่สำคัญอีกประการ คือ



ทักษะในการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนโดยต้องมีการเตรียมการให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนผู้สอนต้องมีทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลที่น่าสนใจเนื้อหาหลักที่ผู้สอนสร้าง เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้มีความรู้จากการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนได้อย่างแท้จริง

การนำเสนอทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรที่เป็นบุคลากรทางการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่งในเขตจังหวัดปทุมธานี กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ ประกอบด้วยคณะบริหารธุรกิจ คณะเศรษฐศาสตร์ คณะบัญชี คณะศิลปศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ คณะรัฐประศาสนศาสตร์ และคณะนิติศาสตร์ จำนวน 108 คน เป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษานี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อคำถาม 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้ และระดับการศึกษา



ส่วนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับประเภทสื่อเพื่อการศึกษา ประกอบด้วย
1) สื่อเสียงเพื่อการศึกษา 2) สื่อภาพเพื่อการศึกษา 3) สื่อสามมิติเพื่อการศึกษา
(สถานการณ์จำลอง) และ 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา

ส่วนที่ 3 ข้อคำถามเกี่ยวกับทักษะเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา
ประกอบด้วย 1) ทักษะความรู้ ความเข้าใจในการสร้างสื่อเพื่อการศึกษา
2) ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา 3) ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา
ในรูปแบบต่าง ๆ

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้
ผู้เชี่ยวชาญรวม 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 ท่าน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และ
การใช้ภาษาและความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ค่า IOC เท่ากับ
0.84 และผู้วิจัยได้นำมาทดสอบหาผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา
ของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) ใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์
แอลฟาตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป ซึ่งผลการทดสอบได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาในทุกด้าน
มีค่ามากกว่า 0.8 ในทุกด้าน ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้การวิเคราะห์ข้อมูลใช้
สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน
63 คน (ร้อยละ 63.0) มีอายุระหว่าง 41-50 ปีมากที่สุด จำนวน 25 คน
(ร้อยละ 44.6) รองลงมา คือ อายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 21 คน (ร้อยละ 37.5)
มีรายได้ระหว่าง 40,000-50,000 บาท มากที่สุด จำนวน 15 คน (ร้อยละ 26.8)



และมีระดับการศึกษาในระดับปริญญาเอกมากที่สุด จำนวน 64 คน (ร้อยละ 71.4)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานประเภทของสื่อเพื่อการศึกษา

ประเภทของสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. สื่อการศึกษาประเภทเสียง	3.93	.48	มาก
2. สื่อการศึกษาประเภทรูปภาพ	4.29	.46	มากที่สุด
3. สื่อการศึกษาประเภทสถานการณ์จำลอง สามมิติ	3.50	.74	มาก
4. สื่อการศึกษาประเภทอิเล็กทรอนิกส์	3.82	.69	มาก

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สื่อเพื่อศึกษามากที่สุด คือ สื่อการศึกษาประเภทรูปภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.29 (S.D. = 0.46) รองลงมา คือ สื่อการศึกษาประเภทเสียง มีค่าเฉลี่ย 3.93 (S.D. = 0.48) และประเภทสื่อที่ใช้น้อยที่สุด คือ สื่อการศึกษาประเภทสถานการณ์จำลอง สามมิติ มีค่าเฉลี่ย 3.50 (S.D. = 0.74)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม	3.52	0.54	มาก
2. ท่านมีการติดตามเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง	3.63	0.68	มาก



3. ท่านสามารถอธิบายการออกแบบสื่อ การใช้ และการสร้างสื่อเพื่อการศึกษาให้กับผู้อื่นได้ อย่างถูกต้อง ชัดเจน	3.59	0.65	มาก
4. ท่านมีความรู้ในเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมา ประยุกต์ใช้ในการจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาได้ อย่างมีคุณค่า	3.57	0.60	มาก
5. ท่านสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการ สอนได้อย่างเหมาะสม	3.66	0.61	มาก
เฉลี่ยรวม	3.59	0.62	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวม อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.59 (S.D. = 0.62) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้าน ความสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อ ที่ใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.66 (S.D. = 0.61) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนมีการติดตามเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและการออกแบบสื่อ เพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ย 3.63 (S.D. = 0.68) และด้านที่มีค่าเฉลี่ย น้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่ามีความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา ได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.52 (S.D. = 0.54)



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือสาระในบทเรียนได้อย่างเหมาะสม	3.70	0.74	มาก
2. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.82	0.61	มาก
3. ท่านสามารถออกแบบโดยใช้ภาษาและเนื้อหาประกอบในสื่อได้อย่างเหมาะสม	3.73	0.65	มาก
4. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับเครื่องมือและอุปกรณ์ของท่านและผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.68	0.54	มาก
5. ท่านมุ่งเน้นออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง	3.84	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	3.75	0.63	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.75 (S.D. = 0.63) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการมุ่งเน้นออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 3.84 (S.D. = 0.60) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.82 (S.D. =



0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสามารถ
ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับเครื่องมือและอุปกรณ์ของตนเองและ
ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.68 (S.D. = 0.54)

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านสามารถใช้สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบ ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.75	.61	มาก
2. ท่านสามารถลำดับขั้นตอนการนำเสนอสื่อ เพื่อการศึกษาในรายวิชาของท่านได้อย่าง เหมาะสม	3.70	0.57	มาก
3. ท่านใช้เทคนิคประกอบการนำเสนอสื่อเพื่อ การสอนของท่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.73	0.62	มาก
4. ท่านมีแนวทางประยุกต์ใช้สื่อเพื่อให้ สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อในรายวิชาต่าง ๆ ได้ อย่างเหมาะสม	3.54	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	3.68	0.60	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษาพบว่า ผู้ตอบ
แบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย
3.68 (S.D. = 0.60) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความสามารถในการ
ใช้สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด
คือ 3.75 (S.D. = 0.61) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนเห็นว่าสามารถใช้เทคนิค



ประกอบ การนำเสนอสื่อเพื่อการสอนของท่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.73 (S.D. = 0.62) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีความเหมาะสมที่สุดใช้สื่อเพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อในรายวิชาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.54 (S.D. = 0.60)

สรุปและอภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ข้อ 1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษที่บุคลากรทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่า ประเภทสื่อที่สำคัญในการศึกษาครั้งนี้มี 4 ประเภทคือ 1) สื่อเสียงเพื่อการศึกษ เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระและประสบการณ์ผ่านทางสื่อเสียงที่มีคุณภาพมีความชัดเจนในการฟังกับผู้เรียน ซึ่งอาจจำแนกเป็นการกระจายเสียงผ่านสื่อ ตำราเสียงเพื่อการศึกษ และนิทานเสียงเพื่อการศึกษ 2) สื่อภาพเพื่อการศึกษเป็นสารสนเทศทางการศึกษาในรูปแบบของคน สัตว์ สิ่งของ ทั้งภาพถ่าย หรือภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ รายการเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษและตำราภาพเพื่อการศึกษ 3) สื่อสามมิติเพื่อการศึกษเป็นการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ สื่อของจริง สื่อตัวอย่าง สื่อเสมือนจริง และ 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษ เป็นสื่อการสอนในลักษณะใดก็ได้ที่เป็นตัวกลางที่ผู้สอนใช้ประกอบการถ่ายทอด แลกเปลี่ยน ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์รวมถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับผู้เรียน ทั้งในรูปแบบออฟไลน์ และออนไลน์ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้พบว่าประเภทสื่อที่ผู้สอนใช้มากที่สุดคือสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีลักษณะสำคัญคือสื่อที่มีการเผยแพร่ผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมพัฒนาในการสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบดังกล่าวให้มากขึ้น และ



ในขณะเดียวกัน ควรปรับพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อประเภทอื่น ๆ โดยศึกษาจากความต้องการของผู้เรียน รวมถึงความพร้อมของอุปกรณ์ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

จากวัตถุประสงค์ข้อ 2) เพื่อศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน ผลการวิเคราะห์ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.59 (S.D. = 0.62) โดยด้านความสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ 3.66 (S.D. = 0.61) อันเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สอนที่ควรต้องมีทักษะความรู้ความเข้าใจในสื่อเพื่อการศึกษาอันจะทำให้สามารถสร้างสรรค์สื่อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของประเด็นเนื้อหาที่ต้องสอน การใช้รูปแบบ เสียง ข้อความต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบการสร้างสื่อประกอบการศึกษาให้เหมาะสม มีความเชื่อมโยงกับสาระเนื้อหาที่ใช้สอนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน โดยแนวทางดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับข้อเสนอของ Watts (2018) และ Lynchmay (2018) ที่เสนอแนวทางการสร้างสรรค์สื่อโดยใช้เทคโนโลยีประกอบนั้นเป็นรูปแบบสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอนเสมือนจริง สามารถสร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมจากสื่อที่มีคุณค่า

จากวัตถุประสงค์ข้อ 3) เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษากับทักษะออกแบบเพื่อการศึกษา และการใช้สื่อเพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน

โดยผลการวิเคราะห์ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดย



มีค่าเฉลี่ย 3.75 (S.D. = 0.63) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการมุ่งเน้น ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 3.84 (S.D. = 0.60) จากผลการศึกษาดังกล่าว มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ ของ UNESCO (2019) ที่ได้เสนอไว้ว่า การใช้งานสื่อ เพื่อการศึกษาอย่างสร้างสรรค์ในกิจกรรมใดใดนั้น มีวัตถุประสงค์สำคัญประการ หนึ่งคือเพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพการศึกษาทั่วโลก เพื่อให้เกิดการส่งเสริม การเรียนรู้และพัฒนาผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นของผู้เรียน รวมถึงสามารถรวบรวม ข้อมูลจากการศึกษาแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศเพื่อจัดการการศึกษา และพัฒนาระบบจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป ดังนั้น ทักษะการ ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาของผู้สอน จึงถือเป็นทักษะสำคัญที่มุ่งเน้นการ ออกแบบสื่อเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดแรงจูงใจ เกิดแรงกระตุ้นในการทำความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดได้อย่าง เหมาะสม มีประสิทธิภาพ อันจะช่วยสร้างประโยชน์ให้กับผู้เรียนได้สามารถ เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจใน เนื้อหาวิชานั้นได้อย่างสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา พบว่า ผู้ตอบ แบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.68 (S.D. = 0.60) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านความสามารถในการใช้ สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.75 (S.D. = 0.61) โดยทักษะการใช้สื่อนี้ เป็นทักษะความสามารถเฉพาะ บุคคลในการทำความเข้าใจวิธีการ ขั้นตอนและสามารถประยุกต์ใช้สื่อต่าง ๆ มาประกอบการจัดทำเนื้อหาในรูปแบบให้สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการ เรียนการสอน ร่วมกับการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาประกอบการสร้าง



สื่อการสอนเพื่อให้ได้รูปแบบที่สามารถกระตุ้นใจผู้เรียนได้เป็นสำคัญ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Chaiyarak & Wannapiroon (2020) ที่ได้ศึกษาพบว่า การใช้เทคโนโลยีทางปัญญาช่วยสนับสนุนการจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาจะช่วยพัฒนาและขยายขีดความสามารถให้ผู้เรียนให้สามารถรับรู้ เรียนรู้ คิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจ สามารถสนทนาโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว (Real Time) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน และการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาได้อย่าง มีรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และยังสามารถประยุกต์ใช้ประกอบการจัดการศึกษา อบรมหรือประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ดังนั้น จากผลการศึกษาดังกล่าวเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับระหว่างทักษะ การออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์ และการใช้สื่อสร้างสรรค์นั้นมาประกอบการ จัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน พบว่า ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับทักษะการใช้สื่อ เพื่อการศึกษาด้านทักษะการออกแบบจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับ ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยผู้สอนสามารถออกแบบสื่อเพื่อ การศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม รวมถึงทักษะด้าน ความสามารถในการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในทุกรูปแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงกล่าวได้ว่าผู้สอนได้ให้ความสำคัญกับผู้เรียนในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อ การศึกษาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันในกระบวนการสร้างสรรค์สื่อการ เรียนรู้ตามนโยบายการศึกษา ที่มุ่งเน้นรูปแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องมี ความพร้อมด้วยกันทั้ง 2 ฝ่ายที่สอดคล้องกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง กัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และเกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ตามมาอย่างยั่งยืน



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างหลากหลาย ดังนั้น การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) แต่ละกลุ่มจะต้องมีการกำหนดอย่างชัดเจนถึงเป้าหมาย (Goal) รวมถึงวัตถุประสงค์ (Objective) ในการสื่อสารนั้น เพื่อให้สามารถกำหนดองค์ประกอบของการสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่คุณลักษณะของผู้ส่งสาร (Sender Characteristic) รูปแบบของสื่อ (Media) ที่จะสื่อสารออกไปยังกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกันจนถึงความแตกต่างของผู้รับสาร (Receiver) ดังนั้น แนวทางการกำหนดรูปแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมต่าง ๆ จึงต้องมีการทำความเข้าใจ และ นำมาประกอบการวางแผนการสร้างสรรค์สื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับผู้รับสารและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั้นได้อย่างมีคุณค่า

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

การนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์สำหรับสถาบันการศึกษา ผู้บริหารทุกระดับสามารถพิจารณาวางแผนการใช้สื่อที่สอดคล้องกับทักษะความสามารถของบุคลากรและบริบทของสถาบันการศึกษาเพื่อนำมาประกอบเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดนโยบายพัฒนาทักษะของบุคลากรได้อย่างมีคุณค่าเพิ่มขึ้น อาทิ การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้สื่อสามมิติ ซึ่งในปัจจุบันยังมีจำนวนการใช้ไม่มากนัก หรือการฝึกปฏิบัติการการสร้างสื่อสามมิติสำหรับการเรียนการสอน

การนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทักษะบุคลากรทางการศึกษา จากผลการศึกษาเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับระดับทักษะของ



บุคลากรในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนให้สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทเนื้อหาและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลมาประเมินถึงความต้องการการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาด้านเทคนิคการออกแบบสื่อที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัลในปัจจุบัน

การนำผลการศึกษาค้นคว้าไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ควรเริ่มต้นด้วยการศึกษาวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายสำคัญของการสื่อสาร และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารนั้นให้ชัดเจนก่อน เพื่อนำมาวางแผนการสร้างสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และสร้างสรรค์สื่อให้สอดคล้องกับประเด็นสาระเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาครั้งนี้ อาจใช้เป็นฐานในการวิจัยต่อยอดในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยสภาพแวดล้อม หรือบริบทต่าง ๆ เพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาในลักษณะเฉพาะ และพิจารณาความหลากหลายของรูปแบบการใช้สื่อเพื่อการศึกษาแล้วนำมากำหนดเป็นตัวแปร หรือปัจจัยเพื่อการศึกษาประกอบต่อไป และศึกษาในกลุ่มประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันเพิ่มเติม

เอกสารอ้างอิง

- Boonmee, W. (2021). Teaching Materials and Learning in the 21st Century. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 7(9), 373-385.
- Chaiyarak, S. & Wannapiroon, P. (2020). Cognitive technologies for smart education. *Panyapiwat Journal*, 12(3), 315-328.



- Chin-on, J., Phattanajuk, A., & Inprasith M. (2015). Role of Instructional Material in Students' Mathematical Connection. *Journal of Education Khon Kaen University*, 38(3), 143-151.
- Janpirom, N. (2019). *Educational technology in Thailand 4.0 era*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/321854471_khwamc [in Thai]
- Johnson, S.M. (2019). Where Teachers Thrive: Organizing schools for success. *The Journal of Educational Research*, 114(4), 431-432.
- Lynchmay, M. (2018). *7 Roles for Artificial Intelligence in Education*. The Tech Edvocate. Retrieved from <https://www.thetechedvocate.org/7-roles-for-artificial-intelligence-in-education/>
- Sakoolrukkwamsook, P. (2018). *Concept and Creative Education online media of Rachathirat in episode of Saming Phra Ram Arsa*. Retrieved from <https://ir.swu.ac.th/handle/123456789/11326>
- Schmelzer, R. (2019). AI Applications in Education. Cognitive World. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/07/12/ai-applications-in-education/#419b999862a3>



- UNESCO. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. Working Papers on Education Policy 07 Education Sector, Paris France: The Global Education 2030 Agenda. Retrieved from <https://en.unesco.org/themes/education-policy>
- Vodyaho, A. I., Osipov, V. Y., Zhukova, N. A. & Chervontsev, M. A. (2019). Cognitive Technologies in Monitoring Management. *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, 53(2), 71–80.
- Watts, E. (2018). *9 ways to use Artificial Intelligence (AI) in education*. Bigdata-madesimple. Retrieved from <https://bigdata-madesimple.com/9-ways-to-use-artificial-intelligence-in-education/>



บทความวิจัย

การพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ¹ และบุญรัตน์ บุญรัมย์²

Received 18 November 2024

Revised 27 June 2025

Accepted 29 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและเพื่อประชาสัมพันธ์ให้การท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเป็นที่รู้จัก และศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ทำการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเก็บกลุ่มตัวอย่างเป็น 4 ชุดตามสื่อของแต่ละชุมชน ประกอบด้วยชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนท่าหิน ตำบลท่าหิน อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ชุมชนบ้านเขาใน ตำบลเชิงแส อำเภอกะลาสินธุ์ จังหวัดสงขลา ชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง และชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง ชุดสื่อละ 385 คน รวมทั้งสิ้น 1,540 คน ซึ่งได้จากการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรของคอกแรน กรณีไม่ทราบจำนวนประชากร

¹ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

E-mail: jukkrit.k@rmusv.ac.th

² คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

E-mail: boonrad.b@rmutsv.ac.th



ที่แน่นอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่ได้รับการพัฒนาโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ป้ายความรู้ สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับ แบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหา และพบว่า ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อการท่องเที่ยวชุมชน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และจะเห็นได้ว่า การพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งผลความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการท่องเที่ยว สามารถทำให้ผู้ชมรู้จักวิถีชีวิต รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ประชาชนในพื้นที่ที่รับชมสื่อเกิดความตระหนักได้มีแรงบันดาลใจร่วมกันพัฒนาพื้นที่ท่องเที่ยวในชุมชน เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ และส่งผลให้เยาวชนได้กลับมาพัฒนาชุมชน ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม จึงทำให้ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อให้ความรู้และเกิดประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาชุมชนให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

คำสำคัญ: พัฒนาชุดสื่อ, การท่องเที่ยวโดยชุมชน, พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา, การส่งเสริมการท่องเที่ยว



The Development Series of Tourism Media Contributing Communities in the Songkhla Lake Basin Area

Jukkrit Keawprasert¹ and Boonrad Boonradsamee²

Abstract

This research aimed to develop a series of media and promote tourism in the Songkhla Lake basin area to be well known. Studying the satisfaction of the audience who watched the series of media tourism contributions by the community of the Songkhla lake basin area. The sample used by the researcher is Internet users, sampled into 4 groups according to the media of each community. For instance, The development series of Tha Hin Community, Tha Hin Sub-district, Sathingpra District, Songkhla Province, Baan Khao Nai Community in Choengsae Sub-district, Taksin District, Songkhla Province, Koh Mak Community, Koh Mak Sub-district, Pak Phayun district, Phatthalung Province, and Koh Tao Community, Koh Tao Sub-district, Koh Tao Sub-district, Pa Phayan Province, Phatthalung Province. There are 385 people in each media series from 1,540 people by calculating the sample using the Caucran formula. In the case that the exact population is unknown. The tools used in this research are

¹ Faculty of Industrial Education and Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya
E-mail: jukkrit.k@rmusv.ac.th

² Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Srivijaya
E-mail: boonrad.b@rmutsv.ac.th

the tourism media contributing communities in the Songkhla lake basin communities. For instance, video, label publications, brochures, and quality assessments of visitor satisfaction about a series of tourism media developed by the community of the Songkhla lake basin area. The statistics used to analyze the data are average and standard deviation. The results of the research found that the series of tourism-promoting by the community of tourism media developed by the community in the Songkhla lake basin area, Tha Hin Community has of very good quality. Mak island and Koh Tao communities were of good quality when considering the content and media assessed by the media professionals found that the sample who accessed the form. It can be seen that the development of a series of tourism media developed by the community in Songkhla lake basin in all covered areas can make the audience acknowledge the local living and attractions more. To increase co-inspiration in conserving the local living, culture, and the existence of natural resources. That lead to the next generation will continually return to develop the community further through the process of participation in designing a series of media tourism by communities that made the tourism media by communities suitable to use as a media to provide knowledge for the benefit and guidance of communities to be more well known.

Keywords: Development Series of Media, Community-Based Tourism, Songkhla Lake Basin Area, Tourism Promotiom



บทนำ

การท่องเที่ยวโดยชุมชนถือเป็นอีกรูปแบบการท่องเที่ยวหนึ่งที่เป็นกลไกสนับสนุนชุมชนในกระบวนการพัฒนาแบบมีส่วนร่วม ดูแลรักษาสีงแวดล้อมหรือธรรมชาติที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว อนุรักษ์ฟื้นฟูสืบทอดศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ร่วมรับประโยชน์จากกิจกรรมการท่องเที่ยวทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนรวมกับการกำหนดแนวทางเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนแบบยั่งยืน ซึ่งเป็นผลดีต่อการนำไปสู่การจัดการทรัพยากรทั้งมวล ด้วยวิถีทางที่ตอบสนองความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสุนทรียภาพ ในขณะเดียวกันก็คงไว้ซึ่งบูรณภาพทางวัฒนธรรม กระบวนการนิเวศวิทยาที่จำเป็น ความหลากหลายทางชีวภาพและระบบต่าง ๆ ที่เอื้อต่อชีวิต สิ่งสำคัญอีกอย่างของการท่องเที่ยวโดยชุมชน คือ การสร้างเครือข่ายพัฒนาการท่องเที่ยวกับท้องถิ่น เพื่อให้การพัฒนายกระดับคุณภาพในการดำเนินงานในสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้น ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างรู้คุณค่า มีการบำรุงรักษาเพื่อจะได้มีทรัพยากรคงอยู่กับชุมชนอย่างยั่งยืน ซึ่งผู้รับผิดชอบในการพัฒนาการท่องเที่ยวจำเป็นต้องประสานงานกับองค์กรปกครองท้องถิ่น และหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในชุมชน (Tourism Authority of Thailand, 2013) พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ตั้งอยู่ใน 12 อำเภอของจังหวัดสงขลา พัทลุงทั้งจังหวัด และ 2 อำเภอของจังหวัดนครศรีธรรมราช การสำรวจแหล่งท่องเที่ยว 90 แห่ง แบ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ 42 แห่ง แหล่งท่องเที่ยวประเภทโบราณสถาน โบราณวัตถุ 40 แห่ง วัฒนธรรมประเภทวิถีชีวิตชุมชน 18 แห่ง นอกจากได้ศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าวแล้ว พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา



มีความเหมาะสมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในการเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนที่มีความพร้อมทั้งแหล่งท่องเที่ยว กิจกรรมท่องเที่ยว ประชาชน ชุมชน นักสื่อความหมายท้องถิ่นโดยมีตัวอย่างโปรแกรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบกับสถานการณ์ในปัจจุบันของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ที่จะต้องอาศัยสื่อเพื่อพัฒนาประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน เนื่องจากสื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางของการสื่อสารที่นำเสนอเนื้อหาของข้อมูล บันทึกลง โฆษณา ประชาสัมพันธ์ มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของรูปแบบที่ดีขึ้นอย่างสม่ำเสมอทั้งในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิทยูและสื่อโทรทัศน์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้แสวงหาข้อมูลข่าวสาร ได้มีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแบบดั้งเดิม เนื่องจากสื่อใหม่ ในปัจจุบันไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลา ด้านพื้นที่ และด้านอื่น ๆ

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าชุดสื่อซึ่งประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์ แผ่นพับ และป้ายความรู้จะสามารถเป็นช่องทางที่หลากหลายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chulakan (2016) เรื่องการออกแบบกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านช้างวัด กล่าวว่า สื่อประชาสัมพันธ์ทุกประเภท โดยใช้สี ตัวอักษร และรูปแบบการจัดหน้า การใช้ภาพที่เป็นแนวทางเดียวกัน ทำให้สื่อสามารถสร้างภาพลักษณ์ให้กับบ้านช้างวัดได้ จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสื่อสามารถสร้างภาพลักษณ์ให้บ้านช้างวัดได้ในระดับมาก และมากที่สุด และความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นว่าสื่อสามารถสร้างภาพลักษณ์บ้านช้างวัดได้ในระดับมาก จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแพร่หลายและเป็นการใช้สื่อเพื่อเป็นช่องทางในการ



ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา และสามารถดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวเข้ามาใช้บริการในชุมชนได้เพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนที่ได้รับการพัฒนาโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
2. ผู้วิจัยได้ทราบความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
3. การท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเป็นที่รู้จักมากขึ้น

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

โมเดลของวิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Schramm's Model) โมเดลนี้พัฒนาจาก Shannon-Weaver โดยเพิ่มสำคัญของประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ส่งและผู้รับ (Feedback and Field of Experience) ทำให้เห็นกระบวนการสื่อสารเป็นแบบวงกลมที่ส่งผลซ้ำกันระหว่างสองฝ่าย Schramm



(1978) มองว่า ความสำเร็จในการสื่อสารขึ้นอยู่กับ การทับซ้อนของประสบการณ์ระหว่างผู้ส่งและผู้รับ หากไม่ทับซ้อนกัน การตีความอาจคลาดเคลื่อน

ทฤษฎีการไหลของการสื่อสารแบบสองขั้น (Two-Step Flow Theory) เสนอโดย Lazarsfeld และ Katz ในทศวรรษ 1940-1950 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ข้อมูลจะถูกสื่อสารจากสื่อไปยังผู้นำทางความคิดก่อน แล้วจึงส่งต่อไปยังผู้รับทั่ว ๆ ไป ช่วยยกแนวคิดที่ว่า ผู้คนไม่ได้รับข่าวสารโดยตรงจากสื่อเสมอไป แต่ผ่านคนที่มีอิทธิพลทางความคิดก่อน

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เป็นทฤษฎีซึ่งเชื่อว่าจิตวิทยานั้นเปรียบเสมือน การศึกษาทางวิทยาศาสตร์ของพฤติกรรมมนุษย์ (Scientific Study of Human Behavior) และการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimuli and Response) เชื่อว่าการตอบสนองสิ่งเร้าของมนุษย์ จะเกิดขึ้นควบคู่กันในช่วงเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ ยังเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นพฤติกรรมที่แบบแสดงอาการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งมีการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นตัวการ (Phetkhong, 2012)

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ ประกอบด้วย ทฤษฎีจูงใจ (Motivation Theory) ของมาสโลว์ (Maslow) ซึ่งมาสโลว์ได้ตั้งสมมติฐานแห่งสิ่งจูงใจจากความต้องการของมนุษย์ไว้ว่า มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ ความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจอีกต่อไป แต่ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองนั้นจะเป็นสิ่งจูงใจแทน จึงได้เสนอทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ว่า ตั้งอยู่บนสมมติฐาน 3 ประการ (Maslow, 1970) คือ 1) มนุษย์ทุกคนมีความ



ต้องการและความต้องการนั้น ไม่มีที่สิ้นสุด 2) ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่เป็นแรงจูงใจสำหรับพฤติกรรมอีกต่อไป ความต้องการมีอิทธิพลก่อให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นเป็นความต้องการที่ยั่งยืนไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการใดที่ได้รับการตอบสนองเสร็จสิ้นไปแล้วจะไปเป็นตัวก่อให้เกิดพฤติกรรมอีกต่อไป และ 3) ความต้องการของมนุษย์มีลักษณะของมนุษย์ จะมีลักษณะเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูงตามลำดับในขณะที่ความต้องการขั้นต่ำได้รับการตอบสนองบางส่วนแล้ว ความต้องการขั้นสูงถัดไปก็จะติดตามมาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมต่อไป

ทฤษฎีการเลือกรับรู้ข่าวสาร

การเลือกรับรู้ข่าวสาร เนื่องจากข่าวสารเป็นสิ่งจำเป็นอย่างสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตมนุษย์เป็นสัณฐานสังคมที่จะต้องอาศัยแลกเปลี่ยนข่าวสารความรู้ และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ข่าวสารเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมนุษย์เกิดความไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเท่าใด ความต้องการข่าวสารก็จะเร็วมากขึ้น Schramm (1978) กล่าวว่า โดยทั่วไปบุคคลมักจะเลือกรับสื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุดหรือหมายถึงสะดวกในการรับรู้มากที่สุด และได้ผลประโยชน์ตอบแทนมากที่สุดในการเลือกรับรู้ข่าวสาร

ทฤษฎีเกี่ยวกับการผลิตสื่อ

1. ขั้นตอนการผลิตวิดิทัศน์ (In-udom, 1996) ก่อนการผลิตสื่อ ผู้ผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้าน การวางแผนการผลิต การเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการผลิต และการประเมินผล การผลิตรายการ สามารถสรุปเป็นขั้นตอนของการผลิตรายการ วิดิทัศน์ ได้ 3 ขั้นตอน (3P) ดังนี้



1.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) นับเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ก่อนเริ่มทำการผลิตรายการ ได้แก่ การเตรียมข้อมูล การกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่องการประสานงานกองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผน การผลิต การเขียนสคริปต์การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียง ห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ กล้องวิดีโอถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ ทีมงาน ทุกฝ่ายการเดินทางอาหาร ที่พัก ฯลฯ หากจัดเตรียม รายละเอียด ในขั้นตอนนี้ ได้ดีก็จะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิตงานทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

1.2 ขั้นการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเนื้อเรื่อง หรือบทตามสคริปต์ทีมงานผู้ผลิต ได้แก่ ผู้กำกับ ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเทคนิคเสียง ช่างศิลป์และทีมงานจะทำการบันทึกเทปโทรทัศน์รวมทั้ง การบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์อาจมีการเดินทางไปถ่ายทำ ยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในร่ม และกลางแจ้งมีการสัมภาษณ์จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำ แก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (Take) นอกจากนี้อาจจะต้องเก็บภาพหรือเสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (Insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้นโดยทั่วไปจะมีการประชุมเตรียมงานและมอบหมายงานให้กับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านและนั่นคือการทำงานของทีมงาน องค์ประกอบของขั้นการผลิต (Production)

1.3 ขั้นการหลังการผลิต (Post-Production) การตัดต่อลำดับภาพ หรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่องขั้นตอนนี้ จะมีการใส่กราฟิก ทำเทคนิคพิเศษภาพการแต่งภาพ การย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง



ใส่เสียงพูด ชาวดีบรรยากาศต่าง ๆ เพิ่มเติม อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่ จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อ แต่มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น มีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น

2. กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (Witthayarat, 2006) ได้แบ่งภาพรวมของกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นตอนการวางแผนออกแบบและกำหนดแนวคิดในการจัดทำ (Pre-Prepress) คือ ขั้นตอนการออกแบบและการวางแผนการผลิต ซึ่งต้องพิจารณาถึงนโยบายและวัตถุประสงค์ เนื้อหา และการวางแผนเกี่ยวกับกระบวนการผลิต

2.2 ขั้นตอนการเตรียมต้นฉบับเพื่อการพิมพ์ (Prepress) คือ การเตรียมต้นฉบับทั้งหมดเพื่อนำไปถ่ายทอดเป็นแม่พิมพ์ ในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ใด ๆ ก็ตาม ผู้จัดทำต้องพิจารณาเลือกระบบการพิมพ์ให้ถูกต้องเหมาะสมกับลักษณะของงานที่จะพิมพ์ เพราะจะทำให้สะดวก ประหยัด และรวดเร็วยิ่งขึ้นการเลือกใช้วัสดุการพิมพ์ เช่น กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์ รวมไปถึงการจัดเตรียมต้นฉบับ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้องค์กรนักประชาสัมพันธ์ทำงานได้สะดวกและการติดต่อกับโรงพิมพ์จะคล่องตัวขึ้น

2.3 ขั้นตอนการพิมพ์ (Press) การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ทุกประเภท ถึงแม้ว่าจะมีลักษณะ ประเภท รูปแบบ วัสดุที่ใช้พิมพ์ และกรรมวิธีที่แตกต่างกัน แต่สื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิดจะต้องผ่านกระบวนการพิมพ์เหมือนกัน ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังนี้ การเรียงพิมพ์ การจัดวางหน้า การจัดทำอาร์ตเวิร์ก การพิสูจน์อักษร การทำแม่พิมพ์ และการตีพิมพ์



2.4 ขั้นตอนหลังการพิมพ์ (Afterpress) เป็นกระบวนการหลังการพิมพ์เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ ที่สำเร็จรูปตามที่องค์กรนักประชาสัมพันธ์ได้กำหนดหรือออกแบบไว้ ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้ การทำเล่มแบบปกอ่อน และการทำเล่มแบบปกแข็ง

จากทฤษฎีหลายแขนง เช่น ทฤษฎี Maslow ช่วยอธิบายแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวที่มาจากความต้องการระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ความปลอดภัยจนถึงการบรรลุศักยภาพ ความเข้าใจเหล่านี้นำมาออกแบบคอนเทนต์ให้ตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะของผู้ชม ทฤษฎี Uses & Gratifications ชี้ว่าผู้บริโภคเลือกใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะ อาทิเช่น ข้อมูล สันทนาการ หรือสร้างสัมพันธ์สังคม ซึ่งสำคัญต่อการสร้างเนื้อหาที่โดนใจนักท่องเที่ยวที่จะเสพผ่านโซเชียลและเว็บไซต์ และทฤษฎี Cultivation ชี้ว่าการรับชมสื่ออย่างต่อเนื่องสามารถสร้างภาพลักษณ์เชิงวัฒนธรรมที่คงทนในใจผู้ชม จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการสร้างแบรนด์ปลายทางท่องเที่ยวที่ต้องการให้ติดตราตรึงความคิดของนักท่องเที่ยวระยะยาว โดยงานวิจัยในแวดวงท่องเที่ยวพบว่าสื่อที่ผลิตอย่างเหมาะสมตามกรอบเหล่านี้สามารถกระตุ้นแรงจูงใจ ใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างภาพลักษณ์เชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ช่วยเสริมศักยภาพการตลาดและประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย การสร้างชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา จำนวน 4 ชุมชน



ประกอบด้วย ชุมชนท่าหิน ตำบลท่าหิน อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ชุมชนบ้านเขาโน ตำบลเชิงแส อำเภอกะระเสสินธุ์ จังหวัดสงขลา ชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง และชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง ซึ่งทั้ง 4 ชุมชน ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกจากพื้นที่ของชุมชนที่มีความพร้อมด้านการท่องเที่ยวโดยชุมชน ความเข้มแข็งของชุมชนและความต้องการของสมาชิกในชุมชนที่ต้องการพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งทั้ง 4 ชุมชนต้องอยู่ในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ประกอบด้วยชุดสื่อ 3 ประเภท

หลังจากผู้วิจัยผ่านกระบวนการขั้นตอนการวางแผนออกแบบและกำหนดแนวคิดในการจัดทำ (Prepress) และขั้นตอนหลังการพิมพ์ (Afterpress) โดยสื่อทั้ง 3 ประเภทใช้รูปแบบการนำเสนอในรูปแบบการท่องเที่ยวเพื่อให้สอดคล้องกับการท่องเที่ยวชุมชนและมีความสอดคล้องกันทั้ง 3 สื่อ

จากนั้นผู้วิจัย ได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีเกี่ยวกับตัวแปรแทรกที่มีอิทธิพลในกระบวนการสื่อสารมวลชนระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารและผู้รับสารทฤษฎีที่สำคัญของเดอเฟลอร์ (De Fleur) ความรู้ทั่วไปของสื่อวิทัศน์ มีลำดับและขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้ 1) ศึกษา รูปแบบ และวิธีการสร้างแบบประเมินคุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว 2) ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน โดยแจกแจงรายละเอียดให้ครอบคลุมถึงสิ่งที่ต้องการวัด ซึ่งแบบประเมินคุณภาพชุดสื่อ ได้แบ่งแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert Scale) เพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ โดยกำหนดค่าระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ (Best, 1978) และ 3) ทำการประเมินคุณภาพของชุดสื่อส่งเสริม



การท่องเที่ยวโดยชุมชน ใช้แบบประเมินคุณภาพของชุดสื่อ ทั้งด้านเนื้อหา ด้านภาพและเสียง ด้านเทคนิค และด้านการใช้งาน

หลังจากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับชม ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ใช้ข้อคำถามแบบเดียวกันทั้ง 4 ชุมชน ผ่านการสรุปแก้ไขข้อเสนอแนะแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ตามความคิดเห็นและคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ ในด้านการผลิตสื่อ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธารินทร์ มานีมานและผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ ขุนพลผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 ท่าน ต่อ 1 ชุมชน รวมจำนวน 4 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจจริงเกี่ยวกับชุมชน ประกอบด้วย ชุมชนท่าหิน ตำบลท่าหิน อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ได้แก่ นางพูนทรัพย์ ชูแก้ว ชุมชนบ้านเขาใน ตำบลเชิงแส อำเภอกะระเสสินธุ์ จังหวัดสงขลา ได้แก่ คุณนทีธรรม ทองเนื้อแข็ง ชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภopakพะยูน จังหวัดพัทลุง ได้แก่ คุณคิมหันต์ สุวรรณเรืองศรี และชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอบางปะยอม จังหวัดพัทลุง ได้แก่ คุณเอกชัย ชูขำ ต่อมาผู้วิจัยนำแบบประเมินที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องก่อนออกเก็บรวบรวมข้อมูล เผยแพร่แบบประเมินความพึงพอใจผ่านระบบออนไลน์ จากนั้นนำแบบสอบถามไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเก็บกลุ่มตัวอย่างเป็น 4 ชุดตามสื่อของแต่ละชุมชน ประกอบด้วย ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนท่าหิน ตำบลท่าหิน อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ชุมชนบ้านเขาใน ตำบลเชิงแส อำเภอกะระเสสินธุ์



จังหวัดสงขลา ชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง และชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง ชุดสื่อละ 385 คน รวมทั้งสิ้น 1,540 คน โดยใช้สูตรของคอเครนกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน (Cochran, 1977)

2. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย การหาคุณภาพของชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา โดยเริ่มต้นจากดำเนินการพัฒนาชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา จากนั้นนำชุดสื่อที่เสร็จสมบูรณ์แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดสื่อวิถีทัศนสาคติและด้านเนื้อหา ประเมินคุณภาพชุดสื่อ และเก็บรวบรวมแบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการหาความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ โดยผู้ตอบแบบสอบถามสามารถรับชมชุดสื่อทั้ง 3 ประเภท ผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้ Google Form ซึ่งเป็นข้อคำถามเดียวกันทั้ง 4 ชุมชน เผยแพร่ไปผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่สนใจการท่องเที่ยวชุมชน โดยดำเนินการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อ จากกลุ่มตัวอย่างของผู้รับชมชุดสื่อแต่ละชุมชน จำนวน 385 คน ซึ่งผู้ตอบแบบประเมิน 1 คน สามารถตอบมากกว่า 1 ชุมชน จากนั้นจึงนำมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



ผลการวิจัย

ผลการหาคุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา แบ่งผลการวิจัยเป็น 4 ชุมชน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพของชุดสื่อ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 ท่าน ซึ่งมีความรู้ และประสบการณ์ ด้านการออกแบบและผลิตสื่อ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 ท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจจริงเกี่ยวกับชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยแบ่งตามชุมชนทั้ง 4 ชุมชน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนทำหีน ตำบลทำหีน อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ตามระดับความคิดเห็นเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
1. คุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนทำหีน ตำบลทำหีน อำเภอสิงหนครจังหวัดสงขลา			
1.1 คุณภาพสื่อวิทัศน์	4.62	0.59	ดีมาก
1.2 คุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้	4.48	0.62	ดี
1.3 คุณภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับ	4.47	0.63	ดี
1.4 คุณภาพโดยรวม	4.52	0.61	ดีมาก
2. คุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนบ้านเขาโน ตำบลเชิงแส อำเภอกะระเสสินธุ์จังหวัดสงขลา			
2.1 คุณภาพสื่อวิทัศน์	4.39	0.59	ดี
2.2 คุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้	4.51	0.61	ดีมาก
2.3 คุณภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับ	4.52	0.60	ดีมาก



รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
2.4 คุณภาพโดยรวม	4.51	0.53	ดีมาก
3. คุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง			
3.1 คุณภาพสื่อวีดิทัศน์	4.26	0.60	ดี
3.2 คุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้	4.51	0.61	ดีมาก
3.3 คุณภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับ	4.52	0.60	ดีมาก
3.4 คุณภาพโดยรวม	4.40	0.57	ดี
4. คุณภาพชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง			
4.1 คุณภาพสื่อวีดิทัศน์	4.43	0.59	ดี
4.2 คุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้	4.49	0.61	ดี
4.3 คุณภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับ	4.39	0.60	ดี
4.4 คุณภาพโดยรวม	4.48	0.53	ดี

ตารางที่ 2 สรุปผลภาพรวมการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของ
ผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
ทั้ง 4 ชุมชน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (กลุ่มตัวอย่าง ผู้รับชมสื่อ จำนวน 385 คน)		
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
ชุมชนท่าหิน ตำบลท่าหิน อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา	4.32	0.65	มาก



รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (กลุ่มตัวอย่าง ผู้รับชมสื่อ จำนวน 385 คน)		
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ คุณภาพ
ชุมชนบ้านเขาใน ตำบลเชิงแส อำเภอกะระแสสินธุ์ จังหวัดสงขลา	4.43	0.77	มาก
ชุมชนเกาะหมาก ตำบลเกาะหมาก อำเภอปาก พะยูน จังหวัดพัทลุง	4.42	0.70	มาก
ชุมชนเกาะเต่า ตำบลเกาะเต่า อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง	4.47	0.69	มาก
รวมความพึงพอใจทั้ง 4 ชุมชน	4.41	0.70	มาก

สรุปและอภิปรายผล

คุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน โดยใช้กระบวนการผลิตของ In-udom (1996) ซึ่งได้สรุปขั้นตอนของการผลิตสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนได้ 3 ขั้นตอน (3P) ดังนี้ 1) ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความ คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับ ทั้ง 2 สื่อ โดยใช้กระบวนการ การผลิตของ Witthayarat (2006) ซึ่งได้สรุปขั้นตอนของการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดย ได้นำ 4 ขั้นตอน (4P) 1) ขั้นตอนการวางแผน ออกแบบและกำหนดแนวคิดในการจัดทำ (Pre-Prepress) 2) ขั้นตอนการเตรียมต้นฉบับเพื่อการพิมพ์ (Prepress) 3) ขั้นตอนการพิมพ์ (Press) และ 4) ขั้นตอนหลังการพิมพ์ (Afterpress)



คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้ส่งเสริมการท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และด้านการใช้งาน คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับส่งเสริมการท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก 2 ด้าน คือ ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งาน โดยใช้กระบวนการ การผลิตของ Witthayarat (2006) ใน 4 ขั้นตอน (4P) 1) ขั้นตอนการวางแผนออกแบบ และกำหนดแนวคิดในการจัดทำ (Pre-Prepress) 2) ขั้นตอนการเตรียมต้นฉบับเพื่อการพิมพ์ (Prepress) 3) ขั้นตอนการพิมพ์ (Press) 4) ขั้นตอนหลังการพิมพ์ (Afterpress)

ผลความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการลำดับภาพ และด้านการใช้เสียงบรรยายและเสียงประกอบ สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทป้ายความรู้ส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งาน และสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งาน ผลความพึงพอใจเท่ากัน ทั้ง 3 สื่ออยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ความพึงพอใจของผู้รับชมชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา อยู่ในระดับดีมาก

ซึ่งผลความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้ง 4 ชุมชน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chulakan (2016) ศึกษาเรื่องการออกแบบกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ชุมชน การสร้างภาพลักษณ์ต้องทำเป็นกระบวนการ สิ่งที่สำคัญคือ กำหนดจุดยืน กำหนดบุคลิกภาพ อารมณ์ความรู้สึก ภาพลักษณ์ไม่ได้สร้างขึ้นด้วยองค์ประกอบใดประกอบหนึ่ง แต่เกิดขึ้นจากสิ่งต่างๆ รวมกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonrat & Kaewprasert



(2020) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดสื่อวิถีทัศนศาสตร์เพื่อส่งเสริมวิถีชุมชนบ้านท่าหิน อำเภอสตงิ่งพระ จังหวัดสงขลา ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ เพื่อพัฒนาชุดสื่อวิถีทัศนศาสตร์เพื่อส่งเสริมวิถีชุมชนบ้านท่าหิน อำเภอสตงิ่งพระ จังหวัดสงขลา

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามกระบวนการผลิตชุดสื่อ (In-udom, 1996) และผสมผสานแนวความคิดของผู้วิจัยที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีสื่อในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย ตอบสนองความต้องการของผู้รับชมที่รับชมออนไลน์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย โดยมีผู้วิจัยได้สร้างกระบวนการผลิตสื่อที่มีความหลากหลายในชุดสื่อทั้งรูปแบบ ภาพนิ่ง ป้ายความรู้ และภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบสื่อสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล จึงทำให้ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีการนำเสนอข้อมูลที่ครบถ้วน ชัดเจน มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับผู้ชม โดยมีการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อปรับปรุงแก้ไขในเบื้องต้น ก่อนนำไปหาคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อให้ได้ชุดสื่อส่งเสริมมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด จากกระบวนการและขั้นตอนดังกล่าว พบว่า ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนสามารถทำให้ผู้ชมรู้จักวิถีชีวิต สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ประชาชนในพื้นที่เกิดความตระหนัก เห็นความสำคัญของวิถีชีวิต วัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ และเยาวชนได้กลับมาพัฒนาชุมชนต่อไป จึงทำให้ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้และประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาชุมชนต่อไป



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. เป็นแหล่งข้อมูล ที่เป็นประโยชน์ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้งานในวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว
2. ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตการท่องเที่ยวชุมชนในการวิจัยครั้งต่อไป
3. ชุดสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ทั้ง 4 ชุมชน สามารถทำให้ผู้รับชมมีความสนใจไปเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวของชุมชน และทำให้ชาวบ้านในชุมชนรู้สึกภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตัวเอง

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1. ควรเพิ่มข้อมูล รายละเอียด และขยายพื้นที่ของสถานที่ต่าง ๆ
2. ควรมีรายละเอียดเนื้อเรื่องในการนำเสนอให้แปลกใหม่มากกว่าเดิม
3. ควรศึกษาสภาพวิถีชีวิตเชิงลึกที่แท้จริงเพื่อที่จะกำหนดวัตถุประสงค์และนำเสนอผลงานที่สะท้อนปัญหาได้เป็นอย่างดี
4. ควรศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อว่ารูปแบบใดที่เหมาะสมต่อการประชาสัมพันธ์และก่อให้เกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผลสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

Best, J. W. (1978). *Research in education* (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Boonrat, B., & Kaewprasert, C. (2020). *The development of media to promoting community-based tourism in Songkhla Lake*



- Basin. Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Srivijaya.
- Chulakan, P. (2016). *Graphic and printed media design for community publicity: Baan Kang Wat, Chiang Mai*. Faculty of Fine and Applied Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- In-udom, V. (1996). *Teaching material for course 212703: Educational video production*. Khon Kaen: Department of Educational Technology, Faculty of Education.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). New York: Harper & Row.
- Phetkhong, S. (2012). *Learning theories and psychology applied in CAI design*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.gotoknow.org/posts/26816>
- Schramm, W. (1978). *Communication theory*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Tourism Authority of Thailand. (2013). *Annual report*. Bangkok, Thailand.
- Witthayarat, S. (2006). *Production of printed media* (5th ed.). Bangkok: Suan Sunandha Press Center.



บทความวิจัย

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการ บริการวิชาการแก่สังคม: กรณีศึกษา การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”

สุภารักษ์ จูตระกูล¹

Received 18 December 2024

Revised 15 June 2025

Accepted 23 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กรณีศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อด้านสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ควบคู่กับการบริการวิชาการแก่สังคม 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม 4) ประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 52 คน 2) ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 30 คน

¹ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ suparak.ju@northbkk.ac.th



ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานควบคู่กับการบริการวิชาการแก่สังคม ทำให้ผู้เรียนได้ ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมที่ผู้เรียนคิดขึ้นเอง ตั้งแต่กระบวนการกำหนดปัญหาโดยนำประเด็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุมาบูรณาการกับการบริการวิชาการ ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์การทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นผู้จัดกิจกรรมอบรม เป็นผู้ช่วยในการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม สามารถแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงผ่านการลงมือทำ และได้ประสบการณ์จากการทำงานร่วมกับชุมชน 2) คะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม อยู่ในระดับมากทุกด้าน อันดับแรก คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา 3) ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ อยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งด้านวิทยากร ด้านเนื้อหาการอบรม ด้านเวลาและสถานที่ ด้านพิธีกรดำเนินกิจกรรม 4) การประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม พบว่า ผู้เรียนสามารถดำเนินงานการให้บริการวิชาการแก่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สูงอายุเข้าใจวิธีแยกแยะข้อมูลสุขภาพที่ถูกต้องและผิดพลาด สามารถประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลได้ดีขึ้นหลักสูตรหรือคณะนำกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การเรียนรู้ร่วมกับการบริการวิชาการ, การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพ, การจัดการศึกษาเพื่อผู้สูงอายุ, การวิจัยเชิงปฏิบัติการ



Integrating Problem-Based Learning with Academic Service Learning: A Case Study of a Health Communication Literacy Workshop for the Elderly in Bueng Yitho Municipality, Pathum Thani Province, Thailand

Suparak Chutrakul²

Abstract

This action research investigates the integration of ProblemBased Learning (PBL) with academic service to society, using a case study of the “Health Communication Literacy Workshop for the Elderly” conducted in Bueng Yitho Municipality, Pathum Thani Province, Thailand. The study was designed with four primary objectives: (1) to develop a PBL-based instructional model integrated with academic service; (2) to assess students’ satisfaction with the integrated learning experience; (3) to evaluate the satisfaction levels of elderly participants who attended the workshop; and (4) to examine the overall effectiveness of the academic service activities. The research sample consisted of 52 undergraduate students from the Faculty of Communication Arts, North Bangkok University, and 30 elderly participants from the local community.

The findings demonstrated that the integration of PBL and academic service enabled students to participate actively in real-world learning processes, beginning with problem identification concerning elderly

² North Bangkok University, suparuk.ju@northbkk.ac.th

health communication literacy. Students were involved in designing training activities, delivering content, and facilitating knowledge exchange with elderly participants. This process fostered essential competencies among students, including analytical thinking, teamwork, problem-solving, and community engagement skills. Post-activity evaluations indicated that student satisfaction was consistently high across all dimensions, with particular emphasis on the effectiveness of learning activities and content relevance. Likewise, elderly participants reported high satisfaction, particularly with the quality of trainers, the appropriateness of workshop content, the organization of the schedule, and the facilitation of activities.

In addition, the elderly participants showed significant improvement in their ability to critically evaluate and distinguish between accurate and inaccurate health information, as well as to assess the credibility of various information sources. The academic service activity was deemed successful in meeting its intended outcomes, with students effectively delivering academic services and elderly participants gaining valuable knowledge that enhances their health media literacy. The study concludes that the integration of PBL with academic service not only strengthens students' professional development and applied learning but also contributes meaningfully to community well-being. These findings suggest that such a model holds significant potential for broader implementation across diverse interdisciplinary educational contexts.

Keywords: Problem-Based Learning (PBL), Academic Service Learning, Health Communication Literacy, Elderly Education, Action Research



บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีที่ไม่อาจจะปฏิเสธการเข้าถึงได้ แหล่งข้อมูลข่าวสารเพื่อสร้างเสริมสุขภาพ มีจำนวนมาก มีการนำเสนอสารด้วย วัตถุประสงค์ต่าง ๆ และมีรูปแบบที่หลากหลาย มีระดับความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน ตามความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ ประสบการณ์ของผู้ส่งสารที่ทุกคนสามารถผลิต หรือถ่ายทอด เผยแพร่ ส่งต่อข้อมูลได้ อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ส่วนผู้สูงอายุในฐานะผู้รับสารจะได้ทั้งประโยชน์และได้พัฒนาความรู้เพื่อป้องกันความเสี่ยงจากโรคต่าง ๆ รวมถึงการดูแลตนเองให้มีสุขภาพที่ดีและแข็งแรง อย่างไรก็ตามผู้สูงอายุเป็นผู้ที่ไม่ได้เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี จึงเป็นกลุ่มที่ต้องปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัลและพร้อมที่จะแสวงหาข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ โดยเฉพาะข่าวสารเกี่ยวกับการสร้างเสริมสุขภาพที่มีการให้ข้อมูลที่หลากหลายและมีระดับความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน ที่ผ่านมามีงานวิจัยเกี่ยวกับผู้สูงอายุหลายฉบับชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องมีการรู้เท่าทันสื่อเพราะผู้สูงวัยมีโอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อของการโน้มน้าวใจ การชักจูงให้ซื้อสินค้า ถูกหลอกลวงจากพวกมิจฉาชีพหลอกลวงขายสินค้าจากการโฆษณาเกินจริง โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์อาหารเสริมและบางข้อมูลข่าวสารที่นำเสนออีกไม่ได้รับการกลั่นกรองเนื้อหาเป็นข่าวลวง โดยเฉพาะข่าวปลอมที่นำเสนอข้อมูลดูสมเหตุสมผลทำให้เชื่อและแชร์ข้อมูลโดยไม่ไตร่ตรอง การสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อให้กับผู้สูงวัยจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้สูงวัยมีคุณภาพชีวิตที่ดีสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อและข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัว เพื่อดำรงชีวิตได้อย่างปลอดภัยเป็นผู้สูงวัยที่มีคุณภาพดูแลตัวเองได้ และยังสามารถเป็นพลังช่วยขับเคลื่อนสังคมร่วมกับคนในวัยอื่น ๆ ได้อีกด้วย (Krusarnpisit, 2022) ดังนั้น ผู้สูงอายุยุคใหม่จึงต้องเป็นผู้ที่รู้เท่าทันข้อมูล ข่าวสาร สื่อดิจิทัล และสื่อออนไลน์ รวมไปถึงสามารถนำสื่อเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้และต่อ



ยอดสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมได้ด้วย แม้ว่าทีมงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่ออยู่มากแต่ส่วนใหญ่มุ่งเน้นในกลุ่มวัยรุ่นหรือผู้ใช้สื่อออนไลน์ทั่วไป ขณะที่ผู้สูงอายุยังมีความเสี่ยงต่อการรับข้อมูลผิดพลาดด้านสุขภาพจากสื่อ

กระบวนการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันควรมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา โดยผู้สอนต้องเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem-based Learning-PBL) นับเป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ได้ดี เนื่องจากเป็นวิธีหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการ คิดวิเคราะห์ การแสวงหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ (Experiential learning) ที่ เป็นประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากวิเคราะห์เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ได้มาซึ่งปัญหา แหล่งข้อมูลในการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ (Reflection) นำไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป จากปัญหาการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จึงหยิบยกประเด็นดังกล่าวมากำหนดปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับผู้สูงอายุในการบริการวิชาการ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนวางแผนการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการตามพื้นฐานความรู้ความสามารถและศักยภาพของผู้เรียนให้กับผู้สูงอายุ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการบูรณาการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่สังคม ได้แก่ 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ขั้นตอน



ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) ขึ้นสังเคราะห์ความรู้ 5) ขึ้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ 6) ขึ้นนำเสนอและประเมินผลงานโดยการจัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพให้กับผู้สูงอายุที่อาศัยในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี เนื่องจากในเขตเทศบาลบึงยี่โถมีศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ 3 แห่ง ได้แก่ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านฟ้ารังสิต ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านปียวรามย์ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านสถาพร ที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ นอกจากจะส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีแล้ว ผู้สูงอายุยังได้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมประเภทต่าง ๆ ที่ได้รับการสนับสนุนจากทั้งหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข, กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และหน่วยงานเอกชนที่มีโครงการหรือกิจกรรมร่วมกับเทศบาลในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชน จากจุดเด่นดังกล่าวของศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุจึงเป็นข้อดีที่จะประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มผู้สูงอายุเข้าร่วมโครงการเพื่อขยายผลสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้สูงอายุ

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในระดับอุดมศึกษางานวิจัยนี้จึงประยุกต์แนวทางกรณีศึกษาในการดำเนินงานในพื้นที่จริง ผ่านการบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการบริการวิชาการให้กับผู้สูงอายุ โดยเฉพาะด้านการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งด้านการเรียนรู้ของนักศึกษา และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในพื้นที่เป้าหมาย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานควบคู่กับการบริการวิชาการแก่สังคม ในการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม ในการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม ในการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”
4. ประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม ในการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถนำองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์มาช่วยแก้ปัญหาประเด็นการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นการวิจัยปฏิบัติการ มีการดำเนินการเป็นขั้นตอนต่อเนื่องกัน คือ การวางแผน นำแผนไปปฏิบัติ การสังเกต/เก็บข้อมูล และสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในด้านการออกแบบกิจกรรม PBL ที่เชื่อมโยงกับการบริการวิชาการ



2. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางวิชาการและทักษะชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม

3. ผู้สูงอายุในพื้นที่เป้าหมายได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงในการบริโภคข้อมูลสุขภาพที่ผิดพลาดจากสื่อออนไลน์หรือแหล่งข้อมูลอื่นได้รับ ได้รับความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ

4. มีต้นแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรหรือนโยบายด้านการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

5. สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการวิจัยในชั้นเรียนในระยะยาว

วรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาที่ใกล้เคียงและพบเจอในชีวิตประจำวันเป็นตัวนำหรือเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว และจำเป็นต้องใช้ปัญหาในการดำเนินกิจกรรม (Truelookpanya, 2019)

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษา



ค้นคว้าจนค้นพบ คำตอบด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการกลุ่มนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาร่วมกันอภิปราย ทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา ครู ผู้สอน เป็นผู้ให้ คำแนะนำช่วยเหลือ และสนับสนุนในการเรียน (Dhammavaddhano & Thongdee, 2022)

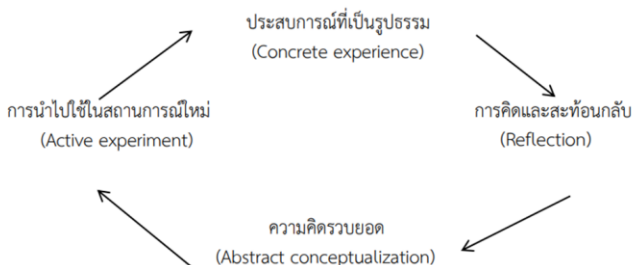
Makmee (2011) กล่าวว่า เทคนิควิธีการสอนแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 แนวทาง ได้แก่ 1) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (student-centered learning) 2) เรียนโดยแบ่งเป็นกลุ่มย่อย (small group tutorial) 3) การใช้ปัญหาจริงเป็นตัวกระตุ้น (Problem-Solving Based Learning หรือ PSBL) และ 4) การจัดการบูรณาการของเนื้อหาความรู้ (knowledge integration) โดยผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ

Schmidt (1983) การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีหลักการ 3 ประการ คือ 1) ความรู้เดิม (Prior Knowledge) การเรียนสิ่งใหม่เป็นผลมาจากเรียนที่ผ่านมา ความรู้ เดิมของผู้เรียนจึงมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจและสร้างความรู้ใหม่ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียน 2) การเสริมความรู้ใหม่ (Encoding Specificity) ประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความรู้ใหม่มากขึ้นถ้ายังมีความคล้ายคลึงกันระหว่างสิ่งที่เรียนมาและสิ่งที่จะนำไปประยุกต์ใช้มากเท่าไรก็จะยิ่งเรียนรู้ได้ดีมากขึ้นเท่านั้น 3) การต่อเติมความเข้าใจให้สมบูรณ์ (Elaboration of Knowledge) ความเข้าใจ ข้อมูลต่าง ๆ จะสมบูรณ์ได้ถ้ามีการต่อเติมความเข้าใจด้วยการตอบคำถาม การอภิปรายกับผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้แก่ 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ขั้นตอนดำเนินการ



ศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ 5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ 6) ขั้นนำเสนอและประเมิน ผลงาน นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ (Reflection) นำไปสู่ความรู้ และความคิดรวบยอดอันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป ดังภาพที่ 1 (Lekaku, 2011)



ภาพที่ 1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ดียิ่งขึ้นและช่วยพัฒนาทักษะสำคัญอื่น ๆ เช่น การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาของผู้เรียนที่สามารถพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ในหลาย ๆ มิติ ทั้งด้านการเชื่อมโยงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันหรือในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง กระตุ้นความสนใจในการเรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนำเสนอผลการวิเคราะห์ปัญหาและการอภิปราย ฝึกทักษะในการร่วมมือและทำงานร่วมกับผู้อื่นทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ งานวิจัยนี้ได้จึงได้การบูรณาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม โดยให้ผู้เรียนนำองค์



ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์มาช่วยแก้ปัญหาประเด็นการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ อีกทั้งยังเป็นต้นแบบในการจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาได้

2. การบริการวิชาการแก่สังคมและการบูรณาการการสอน

การบริการทางวิชาการแก่สังคมเป็นหนึ่งในภารกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา สถาบันพึงให้บริการทางวิชาการแก่ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความถนัดและในด้านที่สถาบันมีความเชี่ยวชาญการให้บริการทางวิชาการอาจให้เปล่าโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายหรืออาจคิดค่าใช้จ่ายตามความเหมาะสม โดยให้บริการทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน หน่วยงานอิสระ หน่วยงานสาธารณะ ชุมชน และสังคมโดยกว้าง รูปแบบการให้บริการ ทางวิชาการมีความหลากหลายตามโครงการที่สถาบันจัดขึ้นเพื่อพัฒนาชุมชนหรือองค์กรภายนอกและเมื่อดำเนินการแล้วมีผลก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นแก่ชุมชนหรือองค์กรภายนอกในด้านต่าง ๆ หรือทำให้ชุมชนหรือองค์กรภายนอกสามารถพึ่งพาตนเองได้ตามศักยภาพของตนเอง การให้บริการทางวิชาการนอกจากเป็นการทำประโยชน์ให้สังคมแล้ว สถาบันยังได้รับประโยชน์ในด้านต่าง ๆ คือ เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ของอาจารย์อันจะนำมาสู่การพัฒนาหลักสูตร มีการบูรณาการเพื่อใช้ประโยชน์ทางด้านการจัดการเรียนการสอน และการวิจัย พัฒนาตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์สร้างเครือข่ายกับหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งเป็นแหล่งงานของนักศึกษาและเป็นการสร้างรายได้ของสถาบันจากการให้บริการทางวิชาการด้วย (Office of Higher Education Standards and Evaluation, 2015)



การบูรณาการการสอน หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหัวข้อหรือเนื้อหาสาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้แบบองค์รวมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้แบบองค์รวมที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ได้ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มทักษะการคิด การแก้ปัญหาส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จะเห็นได้ว่าการบูรณาการการเรียนการสอนเป็นการออกแบบการสอนที่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาหรือวิชาต่าง ๆ มารวมกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความหมาย สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ รวมทั้งช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งงานวิจัยนี้ได้บูรณาการการเรียนการสอนกับรายวิชา MDC441 แปรนัยกับความรับผิดชอบต่อสังคม โดยจัดให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการให้บริการวิชาการกับชุมชน เป็นผู้ดำเนินโครงการในทุกกิจกรรม ตั้งแต่การเข้าพบหัวหน้าศูนย์พัฒนาผู้สูงอายุเทศบาลเมือง บึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี เพื่อประชุมสำรวจความต้องการของชุมชนและการนำเสนอกิจกรรมที่จะจัดขึ้น โดยมีคณาจารย์และนักศึกษาเป็นวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพ และมีประเมินผลการให้บริการวิชาการ ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้โดยผู้สอนหลังเสร็จสิ้นโครงการ ซึ่งนำไปสู่การวิจัยในชั้นเรียนที่ใช้ PBL บูรณาการกับกิจกรรมบริการวิชาการ ทั้งยังมีงานวิจัยจำนวนน้อยที่ออกแบบกิจกรรมบริการวิชาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา กับหน่วยงานเทศบาลท้องถิ่นที่เน้นผู้สูงอายุเป็นกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน





ภาพที่ 2 นักศึกษาประชุมการจัดกิจกรรมร่วมกับศูนย์พัฒนาผู้สูงอายุเทศบาล
เมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี

3. การรู้เท่าทันการสื่อสารเพื่อสุขภาพ

นายแพทย์ ณรงค์ศักดิ์ อังคะสุวพลา ประธานคณะทำงานพัฒนาข้อเสนอ
นโยบายเฉพาะประเด็นว่าด้วย ความรอบรู้ด้านสุขภาพเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา
โรคไม่ติดต่อ (Health Literacy for NCDs) ได้อธิบายว่า Literacy เป็น “วิธีการ”
ที่จะนำไปสู่การป้องกันและแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน
“สังคมไทยทุกวันนี้เริ่มต้นตัวแล้วมีการตั้งคำถามว่าที่เราเข้าถึงข้อมูลนั้น ๆ เป็น
ความจริงหรือไม่ จึงเริ่มมีกระแสข่าวร็อก่อนแซร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีแต่จะดีกว่านี้หากเรา
สามารถสร้างกระบวนการที่สามารถถ่วงถ่วงได้ตั้งแต่ต้นน้ำ คือก่อนที่จะใครจะ
ปล่อยข้อมูลเหล่านี้ออกมาต้องมีความมั่นใจว่าเป็นข้อมูลที่ประจักษ์แล้ว มีหลัก
วิชาการรองรับและได้ผลดี ดังนั้นสิ่งที่ภาคีเครือข่ายและทุกภาคส่วนกำลังร่วมกัน
สร้างให้เกิดขึ้นจริงก็คือการฝึกกระบวนการ Literacy ในทุกๆ ด้านเข้าไปในตัว
บุคคลและสังคม ซึ่งจะทำให้เขาเหล่านั้นไม่ถูกล่อลวงด้วย “กิเลส” ผ่านการตลาด
ในรูปแบบต่าง ๆ (National Health Commission Office, 2021) สิ่งที่ประชาชน
สามารถทำได้ในการป้องกันภัยที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ก็คือ การรู้เท่าทันสื่อ
(Media Literacy) หากผู้รับสารมีความสามารถในการทำความเข้าใจ ประเมิน



รู้จักคิดวิเคราะห์ และใช้ข้อมูลสุขภาพอย่างรู้เท่าทัน และนำไปปฏิบัติตามก็จะช่วยลดปัจจัยเสี่ยงด้านสุขภาพและเป็นการเพิ่มระดับคุณภาพชีวิต Worawut (2024) รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เปิดเผยว่าสถานการณ์และผลกระทบจากการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุไทย ปี พ.ศ. 2566 โดยศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ (Intelligence Center for Elderly Media Literacy- ICEML) สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดล ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบผู้สูงอายุตกเป็นเหยื่อจากการหลอกลวงผ่านสื่อมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากเดิม 22.40% ถูกหลอกให้ซื้อของที่ไม่ได้คุณภาพ 70.53% ถูกหลอกให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล 14.06% ที่สำคัญข้อมูลมติสภาผู้สูงอายุระดับชาติรองรับสังคมสูงวัย ปี พ.ศ. 2566 พบว่า ผู้สูงอายุมีความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีและการรู้เท่าทันภัยจากเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับต่ำ สะท้อนการเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงจากสื่อได้ง่าย

อย่างไรก็ตามผู้สูงอายุมีความเสี่ยงต่อการรับข้อมูลผิดพลาดด้านสุขภาพจากสื่อ การรณรงค์เสริมสร้างการรู้ทันสื่อในกลุ่มผู้สูงอายุต้องใช้ทั้งงานเชิงวิชาการ เชิงปฏิบัติ และเชิงเครือข่ายสนับสนุนซึ่งกันและกัน งานวิจัยนี้จึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุในชุมชนผ่านรูปแบบ PBL ดังนั้นคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จึงได้ร่วมกับศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการดูแลและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในพื้นที่เทศบาล เมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี โดยจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมือง บึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี” ขึ้น ซึ่งจะช่วยส่งผลให้การขับเคลื่อนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อใน



ผู้สูงอายุนั้นเป็นไปในทิศทางที่ดี และเป็นเครื่องมือสำคัญในการรองรับสังคมผู้สูงอายุ ตลอดจนช่วยเสริมสร้างศักยภาพพัฒนาให้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้สูงวัยมี พลดิพลัง (Active Ageing) ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เพื่อที่จะดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้พัฒนาทางด้านความคิดเชื่อมโยง การคิดวิเคราะห์จากการได้ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคมที่ผู้เรียนคิดขึ้นเอง เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อให้กับผู้สูงวัย ช่วยขยายผลการสร้างภูมิคุ้มกันด้านการเสกสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับผู้สูงอายุอย่างรู้เท่าทัน จึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมอื่น ๆ อันจะนำไปสู่การพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้บริการเพื่อสังคมได้ในอนาคต

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานควบคู่กับการบริการวิชาการแก่สังคมผ่านกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อด้านสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”



ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

1.1.1 ประชากร คือ นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

1.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ชั้นปีที่ 2 ที่เรียนรายวิชา MDC441 แขนงดัดกับความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 52 คน

1.2 ผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี

1.2.1 ประชากร คือ ผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี

1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน

2. ด้านเนื้อหา ศึกษากระบวนการเรียนการสอนแบบบูรณาการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่สังคม โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชา MDC441 แขนงดัดกับความรับผิดชอบต่อสังคม

3. ด้านเวลา จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี” ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านฟ้ารังสิต วันศุกร์ 15 มีนาคม 2567 เวลา 08:30-12:00 น.

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1: การวางแผน (Planning) ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการกับการบริการวิชาการแก่สังคมในรายวิชาเป้าหมาย



คือ วิชา MDC441 แปรนัยกับความรับผิดชอบต่อสังคม โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ เพื่อรับโจทย์ปัญหาการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา พร้อมสรุปแนวทางและรูปแบบการจัดกิจกรรม การบริการวิชาการ เพื่อให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการให้บริการวิชาการแก่สังคม โดยเป็นส่วนหนึ่งในทีมผู้ให้บริการวิชาการเป็นผู้ช่วย ในการถ่ายทอดความรู้ และ ประเมินผลกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดปัญหา 2) การทำความเข้าใจกับปัญหา 3) การ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) การสังเคราะห์ความรู้ 5) การสรุปและประเมินค่าของ คำตอบ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและปริมาณ 6) การนำเสนอและ ประเมินผลงาน

ขั้นตอนที่ 2: การดำเนินการ (Action) จัดโครงการการบริการวิชาการ แก่สังคมโดยจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสาร สุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”

ขั้นตอนที่ 3: การสังเกต (Observation) เก็บข้อมูลระหว่างการดำเนิน กิจกรรม เช่น พฤติกรรมของผู้เรียน ผู้สูงอายุ และผลสะท้อนจากกิจกรรม โดยใช้ เครื่องมือ เช่น แบบสังเกต แบบบันทึกภาคสนาม ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ

ขั้นตอนที่ 4: การสะท้อนผลและปรับปรุง (Reflection and Revision) มีการประเมินผลความสำเร็จของการบูรณาการเรียนการสอนกับการบริการ วิชาการแก่สังคมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ ด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ประเมินผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับ การบริการวิชาการแก่สังคม ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการ



เรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการใช้เหตุผล ทักษะการคิดอย่าง
มีวิจารณญาณ ทักษะในการตัดสินใจ ทักษะในกระบวนการกลุ่ม

2. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการบริการวิชาการ
แก่สังคม ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาการอบรมด้านวิทยากร ด้านพิธีกรดำเนิน
กิจกรรม ด้านเวลาและสถานที่

3. ประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรม จากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
5 คน ประกอบด้วย อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ 1 คน
หัวหน้าศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เทศบาลเมือง บึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี
2 ศูนย์ ตัวแทนผู้สูงอายุ 2 คน โดยใช้แบบประเมินผลความสำเร็จของการจัด
กิจกรรมร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แบบประเมินความพึงพอใจของ
ผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่
สังคม 2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการบริการวิชาการแก่
สังคม 3) แบบประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการแก่
สังคม



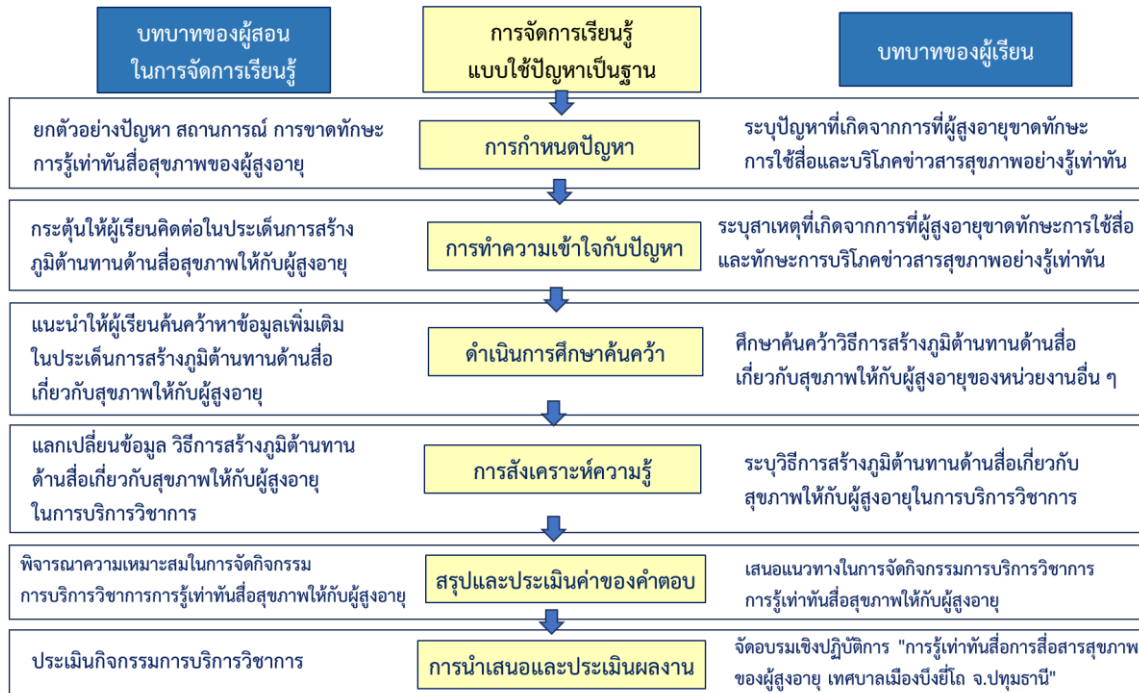
โดยใช้แบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของ Likert Scale ให้คะแนน 1-5 คะแนน โดยมีระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ แบ่งช่วงคะแนนเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง	มาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง	น้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง	น้อยที่สุด

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบประเมินความพึงพอใจทั้ง 3 ชุด ได้รับการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านสุขภาพ การสื่อสาร และผู้สูงอายุ การวิเคราะห์ใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item-Objective Congruence) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC มากกว่า 0.50 ทุกข้อ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัย จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า 1) ผู้เรียนสามารถนำหลักการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานมาบูรณาการกับการบริการวิชาการแก่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี” ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์จริงให้แก่นักศึกษา ตั้งแต่กระบวนการกำหนดปัญหา โดยได้นำประเด็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุมาบูรณาการกับองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ ผู้เรียนสามารถระบุสาเหตุที่เกิดจากการที่ผู้สูงอายุขาดทักษะการใช้สื่อและทักษะการบริโภคข่าวสารสุขภาพอย่างรู้เท่าทัน มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมถึงวิธีการที่หน่วยงานต่าง ๆ ใช้ในการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้สูงอายุและเสนอแนวทางสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับผู้สูงอายุในการบริการวิชาการแก่สังคม เพื่อพัฒนาขับเคลื่อนงานการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มผู้สูงอายุ ตลอดจนผู้เรียนสามารถเป็นผู้จัดอบรมเป็นผู้ช่วยในการถ่ายทอดความรู้และดำเนินงานการให้บริการวิชาการแก่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนด้านนิเทศศาสตร์นั้นต้องเน้นทักษะการคิด ทักษะการปฏิบัติ ทักษะการสื่อสารโดยการนำเสนอและถ่ายทอดความคิดผ่านการใช้ภาษา การเขียน การพูด หรือการออกแบบสื่อ กิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจจะช่วยให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพและสามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างถูกต้องและตรงจุด งานวิจัยนี้จึงมีการบูรณาการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการกับสังคมซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้ใหม่มากขึ้น เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมีการออกแบบเครื่องมือและกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของทุกคนในกลุ่ม การทำงานเป็น



ทีม ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ มีส่วนร่วมในการเรียน และได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น อีกทั้งยังมีโอกาสออกไปทำประโยชน์กับคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม โดยกิจกรรมการอบรมดังกล่าวมีทั้ง การบรรยายให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อจากคณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ และ นักศึกษา การทำกิจกรรมเวิร์กช็อปในการประเมินสื่อสุขภาพต่าง ๆ ของผู้สูงอายุ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”

นอกจากการจัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการในรายวิชาดังกล่าวแล้ว นักศึกษายังมีการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อรณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพ โดยได้ส่งมอบสื่อให้แก่ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุทั้ง 3 แห่ง ในพื้นที่

จังหวัดปทุมธานี ได้แก่ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านสาหรณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ หมู่บ้านปวยวรรรมย์ เพื่อให้ชุมชนนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การส่งมอบสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อรณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพให้แก่ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม (n=52)

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ก่อนการจัดการ เรียนรู้แบบใช้ ปัญหาเป็นฐาน	แปลผล	ค่าเฉลี่ย หลังการ จัดการเรียนรู้ แบบใช้ปัญหา เป็นฐาน	แปลผล
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	3.92	มาก	4.63	มากที่สุด
1. ทักษะในกระบวนการกลุ่ม	3.74	มาก	4.81	มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ก่อนการจัดการ เรียนรู้แบบใช้ ปัญหาเป็นฐาน	แปลผล	ค่าเฉลี่ย หลังการ จัดการเรียนรู้ แบบใช้ปัญหา เป็นฐาน	แปลผล
2. ทักษะในการตัดสินใจ	3.82	มาก	4.68	มากที่สุด
3. ทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเอง	3.68	มาก	4.62	มากที่สุด
4. ทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ	4.21	มาก	4.57	มากที่สุด
5. ทักษะการใช้เหตุผล	4.17	มาก	4.48	มาก
ด้านเนื้อหา	4.22	มาก	4.48	มาก
รวม	4.07	มาก	4.56	มากที่สุด

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนก่อนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคมภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$) อันดับแรก คือ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.92$) ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ($\bar{X} = 4.21$) ทักษะการใช้เหตุผล ($\bar{X} = 4.17$) ทักษะในการตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.82$) ทักษะในกระบวนการกลุ่ม ($\bar{X} = 3.74$) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.68$) ตามลำดับ ส่วนคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคมภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) อันดับแรก คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$) ได้แก่ ทักษะในกระบวนการกลุ่ม ($\bar{X} = 4.81$) ทักษะในการ



ตัดสินใจ ($\bar{X} = 4.68$) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.62$) ทักษะการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณ ($\bar{X} = 4.57$) และทักษะการใช้เหตุผล ($\bar{X} = 4.48$) ตามลำดับ รองลงมา
 คือ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$)

จากคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ
 ใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม จะเห็นได้ว่ากระบวนการจัดการ
 เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในรูปแบบของการบริการวิชาการแก่สังคมช่วยส่งเสริม
 ให้นักศึกษามีทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และพัฒนาความสามารถในการ
 ทำงานร่วมกับผู้สูงอายุในชุมชน นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้และเกิด
 แรงจูงใจในการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์จริงในบริบทสังคม นอกจากนี้ รูปแบบ
 การเรียนรู้แบบนี้ยังช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและเกิดประสบการณ์
 จริงที่มีคุณค่า ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและงานวิจัยที่ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา
 เป็นฐานช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
 (Barrows, 1986; Savery, 2006) โดยเฉพาะเมื่อนำมาบูรณาการกับการบริการ
 วิชาการในชุมชน จึงเป็นการเสริมสร้างบทบาทของสถาบันการศึกษาในการพัฒนา
 สังคมอย่างยั่งยืน (Bringle & Hatcher, 2002)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการบริการวิชาการแก่สังคม
 (n=30)

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
ด้านวิทยากร	4.48	มาก
ด้านเนื้อหาการอบรม	4.38	มาก
ด้านเวลาและสถานที่	4.36	มาก
ด้านพิธีกรดำเนินกิจกรรม	4.30	มาก
รวม	4.38	มาก



จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$) อันดับแรก คือ ด้านวิทยากร ($\bar{x} = 4.48$) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาการอบรม ($\bar{x} = 4.38$) ด้านเวลาและสถานที่ ($\bar{x} = 4.36$) ด้านพิธีกรดำเนินกิจกรรม ($\bar{x} = 4.30$) ตามลำดับ ตารางที่ 3 การประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ($n=5$)

หัวข้อการประเมิน	ความคิดเห็นของกรรมการ					ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ผู้เรียนสามารถจัดกิจกรรมอบรมให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์	5	5	4	5	5	4.80	มากที่สุด
การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การทำงานร่วมกัน เป็นทีมของผู้เรียน	5	5	4	5	4	4.60	มากที่สุด
ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสาร สามารถถ่ายทอดเนื้อหา และจัดกิจกรรมได้ตรงตามหัวข้อการจัดอบรม	4	5	5	4	4	4.40	มาก
รวม	4.67	5	4.33	4.67	4.33	4.60	มากที่สุด

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 ตารางที่ 3 พบว่า การประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$) อันดับแรก คือ ผู้เรียนสามารถจัดกิจกรรมอบรมให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ($\bar{x} = 4.80$) และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม การทำงานร่วมกันเป็นทีม



ของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.60$) รองลงมา คือ ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสารสามารถ
ถ่ายทอดเนื้อหาและจัดกิจกรรมได้ตรงตามหัวข้อ ($\bar{X} = 4.40$)

นอกจากนี้กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิยังได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มจากการ
ประเมินการจัดกิจกรรมดังนี้

“นักศึกษาทำได้ดีมาก สามารถจัดโครงการการบริการวิชาการแก่สังคม
โดยใช้ปัญหาการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ มาจัดกิจกรรม
อบรมเชิงปฏิบัติการให้กับผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี
ตั้งแต่การนำปัญหาที่เกิดจากการเปิดรับสารเกี่ยวกับสุขภาพของผู้สูงอายุที่ขาดการ
คิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นปัญหาที่พบเห็นจากคนใกล้ตัว มาบูรณาการกับการจัดกิจกรรม
การบริการวิชาการแก่สังคมของคณะ ได้เห็นการทำงานเป็นทีม จนงานสำเร็จได้อย่างดี
เยี่ยม” (อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, 15 มีนาคม 2567)

“กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ ต้องขอขอบคุณทาง
มหาวิทยาลัย ที่พาน้อง ๆ มาให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพให้กับคุณลุง
คุณป้า มีกิจกรรมกรรมกลุ่มให้คิดวิเคราะห์ว่า เชื่อ ไม่เชื่อข่าวสุขภาพที่เห็นตามสื่อ
ต่าง ๆ เพราะอะไร ซึ่งจะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับ
ผู้สูงอายุได้” (หัวหน้าศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ, 15 มีนาคม 2567)

“กิจกรรมในวันนี้มีประโยชน์มาก ช่วยให้เราได้มารวมกลุ่มกัน มา
เจอเจอกันครั้งนี้ ได้ทั้งความรู้ ได้คิด ประเมินข่าวที่เจอในสื่อต่าง ๆ เช่น มะนาว
โซดาต้านมะเร็งได้จริงไหม ผักให้คิด หาแหล่งข่าว คิดก่อนแชร์ เสพข่าวอย่างมีสติ
มากขึ้น” (ผู้สูงอายุ, 15 มีนาคม 2567)



จากการประเมินผลความสำเร็จของการจัดกิจกรรมอบรม พบว่า การที่ผู้สูงอายุมีพัฒนาการด้านความรู้ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย เช่น การออกแบบเนื้อหาให้เข้าใจง่ายและการมีส่วนร่วมโดยมีนักศึกษาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้สองทาง งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในทุกขั้นตอนช่วยให้การพัฒนากิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของผู้สูงอายุ อีกทั้งกิจกรรมนี้มีส่วนช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สูงอายุกับนักศึกษาและเจ้าหน้าที่เทศบาลเมืองบึงยี่โถ โดยชุมชนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการบริการวิชาการของมหาวิทยาลัย และแสดงความพร้อมในการสนับสนุนกิจกรรมลักษณะนี้ในอนาคต นอกจากนี้ยังเกิดความร่วมมืออย่างต่อเนื่องระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชน ซึ่งมีแนวโน้มที่จะขยายผลและพัฒนาต่อยอดในระยะยาว

สรุปผลการวิจัยที่ได้นำเสนอไปแล้วนั้น พบว่า ผู้เรียนสามารถนำหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ในการดำเนินงานการให้บริการวิชาการแก่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้ง 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา ผู้เรียนสามารถระบุปัญหาที่เกิดจากการที่ผู้สูงอายุขาดทักษะการใช้สื่อและบริโภคข่าวสารสุขภาพอย่างรู้เท่าทัน 2) ขั้นตอนทำความเข้าใจกับปัญหา สามารถระบุสาเหตุที่เกิดจากการที่ผู้สูงอายุขาดทักษะการใช้สื่อและทักษะการบริโภคข่าวสารสุขภาพอย่างรู้เท่าทัน 3) ขั้นตอนดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับผู้สูงอายุของหน่วยงานอื่น ๆ 4) ขั้นตอนสังเคราะห์ความรู้ สามารถระบุวิธีการสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับผู้สูงอายุในการบริการวิชาการ 5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ ผู้เรียนสามารถเสนอแนวทางใน



การจัดกิจกรรมการบริการวิชาการ การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพให้กับผู้สูงอายุ 6) ชื่น
นำเสนอและประเมินผลงานจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสาร
สุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี”

การจัดกิจกรรมการบริการวิชาการดังกล่าว เป็นวิธีการเรียนการสอนที่ใช้
ปัญหาหรือสถานการณ์เป็นจุดเริ่มต้นของการแสวงหาความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนที่
พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาการเรียนรู้ด้วยตนเองและการทำงานร่วมกันเป็นทีม
โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาบูรณาการกับการเรียนการ
สอน ซึ่งนับเป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมในการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และ
ผลวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suwannapha and Jitjong (2021) ศึกษา
เรื่อง การบูรณาการเรียนการสอนกับการวิจัยโดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการ
วิชาการ: กรณีศึกษา ตำบลเด่นชัย อำเภอด่านช้าง จังหวัดแพร่ ของนิสิตคณะครุ
ศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาเขตแพร่ พบว่า ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการศึกษาสภาพและความต้องการ
ของชุมชน วางแผนในการจัดกิจกรรมการบริการวิชาการตามพื้นฐานความรู้
ความสามารถและศักยภาพของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบริการ
วิชาการในการให้ความรู้เรื่อง “การสร้างเสริมกายใจก้าวสู่วัยสูงอายุด้วยหลัก 5
สุข” คือ สุขสบาย สุขสนุก สุขสง่า สุขสว่าง และสุขสงบ และผลสำรวจความพึง
พอใจของผู้เข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งด้านผู้จัดทำโครงการด้าน
ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านความรู้และการประยุกต์ใช้ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก
ด้านกระบวนการขั้นตอนการดำเนินงาน ด้านวิทยากร

ปัจจุบันได้มีการพัฒนาหลักสูตรและรูปแบบการเรียนการสอนใน
ระดับอุดมศึกษากันอย่างกว้างขวาง ให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน
และอนาคต เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ตลอดชีวิต และเสริมสร้าง



ทักษะในการคิดวิเคราะห์ โดยการปรับเปลี่ยนวิธีเรียน วิธีสอน ครูไม่ใช่ผู้จัดการทุกสิ่งทุกอย่าง ผู้เรียนต้องได้ลงมือปฏิบัติเอง สร้างความรู้ที่เกิดจากความเข้าใจของตนเอง และมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นวิธีการเรียนการสอนที่ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางมุ่งสร้างประสบการณ์ตรง เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะการคิด เฝ้าติดตามการณ์ปัญหา วางแผนการเรียนรู้ และตรวจสอบกำกับกับการเรียนรู้ จึงทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพที่ต่อเนื่อง ซึ่งงานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์หลักในการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อให้กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาวิธีคิดที่หลากหลาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมเป็นที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับ Kreethep (2020). ได้ศึกษากระบวนการ การเรียนการสอนแบบบูรณาการกับการบริการวิชาการแก่สังคมของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี พบว่า นักศึกษามีส่วนร่วมในการบริการวิชาการ มีการขับเคลื่อนการดำเนินงานด้วยกระบวนการ PDCA+S 1) วางแผนงาน (Planning) 2) ปฏิบัติ (Do) 3) ตรวจสอบ (Check) 4) ปรับปรุง (Action) 5) ประยุกต์เทคโนโลยีเพื่องานประชาสัมพันธ์ (Show) ผลการประเมินการเรียนการสอนแบบบูรณาการมีความเหมาะสมทั้งการด้านการส่งเสริมศักยภาพนักศึกษา ด้านกระบวนการดำเนินโครงการฯ และด้านกระบวนการเรียนการสอนฯ และชุมชนที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการฝึกอบรมการใช้โปรแกรมและการพัฒนาสื่อและการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว หลังจากได้รับบริการทางวิชาการมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมาก สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ส่วนตัวได้มาก

งานวิจัยหลายเรื่องที่ได้ศึกษาในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ มักจะพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุ เพศ และระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน จะส่งผลให้



รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้แตกต่างกัน รวมถึงผู้สูงวัยที่มีความรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ มากก็จะมี การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวมมาก (Chatchaya, 2020; Athicha, 2021) และงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับ ความรอบรู้ด้านสุขภาพในการดูแล ตนเองให้มีสุขภาพดีของผู้สูงอายุ พบว่า เงื่อนไขการสร้างความรู้ด้านสุขภาพ ของผู้สูงอายุ ต้องประกอบด้วย การเข้าถึงข้อมูลสุขภาพ (ได้แก่ การเข้าร่วม กิจกรรมทางสังคม และข้อมูลสุขภาพต้องเข้าถึงง่ายและรวดเร็ว) การเข้าใจข้อมูล สุขภาพ (ได้แก่ ผู้ให้บริการทางสุขภาพให้ข้อมูลที่ชัดเจนและไม่เร่งรีบ และสื่อการ สอนข้อมูลทางสุขภาพที่อ่านง่าย เน้นแผนภาพ และนำไปใช้ได้เลย) การประเมิน ข้อมูลสุขภาพ (ได้แก่ มีความกระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูลและเข้าใจข้อมูลอย่าง ลุ่มลึกและมีการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลสุขภาพ) และการประยุกต์ใช้ข้อมูล สุขภาพ (ได้แก่ เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของข้อมูลสุขภาพและสามารถ ประเมินข้อมูลด้วยความเข้าใจบริบทสุขภาพ) ดังนั้น จึงควรส่งเสริมผู้สูงอายุให้ สามารถเข้าถึง ทำความเข้าใจ สามารถประเมิน และนำข้อมูลสุขภาพไป ประยุกต์ใช้ได้ในการดูแลตนเอง เพื่อให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพที่ดีและยั่งยืนต่อไป (Deenamjued and Srisaeng, 2019)

จะเห็นได้ว่าวิธีการสร้างภูมิคุ้มกันด้านทานด้านสื่อเกี่ยวกับสุขภาพให้กับ ผู้สูงอายุนั้น ต้องอาศัยการขับเคลื่อนของหลายภาคส่วนช่วยกัน และมีการผสม นผสานกับเครือข่ายเพื่อพัฒนาและสร้างเสริมการเรียนรู้การเท่าทันสื่อในกลุ่มผู้สูงอายุให้ เสพสื่ออย่างมีวิจารณญาณ โดยเฉพาะการสร้างนิเวศสื่อสุขภาพะให้ผู้สูงอายุเฝ้าระวัง สื่อ ใช้สื่ออย่างปลอดภัย ให้มีความรู้และประสบการณ์ที่จะสามารถนำไปต่อยอดใช้ สื่ออย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งในการเรียนการสอนด้านนิเทศศาสตร์ควรนำหลักการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ ของสิ่งที่เรียนรู้ในเชิงปฏิบัติโดยใช้ปัญหาจริงเป็นตัวกระตุ้นในการเรียนรู้ ฝึกพัฒนา



ทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในโลกการทำงานด้านสื่อที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ผู้เรียนจะได้รู้สึว่าการเรียนนั้นเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและสามารถนำไปใช้ได้ในอนาคต ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ดียิ่งขึ้นแต่ยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญอื่น ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านการคิดเชื่อมโยง การคิดวิเคราะห์จากการได้ลงมือปฏิบัติ

การถอดบทเรียนจากงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เข้ากับกิจกรรมบริการวิชาการแก่สังคม สามารถเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงให้แก่ทั้งนักศึกษาและผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะเฉพาะและความต้องการเฉพาะด้าน การดำเนินงานวิจัยภายใต้กรอบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมสามารถปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและยืดหยุ่นตามสภาพปัญหาและข้อจำกัดที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน อันเป็นหัวใจสำคัญของแนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และผลจากการดำเนินกิจกรรม พบว่า ผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมืองบึงยี่โถมีระดับความรู้ความเข้าใจ และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อสุขภาพเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์เนื้อหา การแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้อง ตลอดจนการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเสริมสร้างศักยภาพในการจัดการข้อมูลข่าวสารสุขภาพอย่างเหมาะสมและเท่าทัน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมยังมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นในการใช้สื่อสุขภาพในชีวิตประจำวันซึ่งสะท้อนถึงการเกิดการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทชีวิต ยิ่งไปกว่านั้นกิจกรรมบริการวิชาการยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักศึกษา เจ้าหน้าที่ท้องถิ่น และกลุ่ม



ผู้สูงอายุในชุมชน เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อบทบาทของมหาวิทยาลัยในการทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และการพัฒนาสังคม อันเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับหลักการของงานวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาตามบริบทจริงอย่างยั่งยืน (Reason & Bradbury, 2008)

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนให้มีการออกแบบหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่สังคมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่เชื่อมโยงความรู้กับการแก้ปัญหาจริงในชุมชน และควรจัดให้มีระบบติดตามและประเมินผลของการจัดกิจกรรมบริการวิชาการแก่สังคมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถวัดผลกระทบระยะยาว และนำข้อมูลมาปรับใช้ในการกำหนดนโยบายหรือพัฒนาโครงการใหม่ได้อย่างเหมาะสม

2. พัฒนากลไกความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานรัฐ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานด้านสุขภาพในการดำเนินโครงการสนับสนุนส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านสุขภาพให้ครอบคลุมถึงกลุ่มผู้สูงอายุในชุมชนโดยควรมีงบประมาณสนับสนุนและการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบอบรมเชิงปฏิบัติการและสื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่าย



3. หน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล และการสื่อสารแก่ผู้สูงอายุ โดยการฝึกอบรมผู้สูงอายุให้สามารถใช้เทคโนโลยี พื้นฐาน เช่น สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันสุขภาพ หรือการรับรู้ข่าวสารจากช่องทาง ดิจิทัลอย่างปลอดภัย เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง ลดความ เสี่ยงจากข่าวปลอม และเพิ่มความสามารถในการดูแลสุขภาพตนเอง

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1. ผู้สอนควรมีการประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน ทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการ ทางความคิดอย่างหลากหลาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม ทำให้ การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเป็นที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร

2. การออกแบบกิจกรรมและเนื้อหาอบรมต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะ ของผู้สูงอายุ เช่น ระดับความรู้ ประสบการณ์ และข้อจำกัดทางกายภาพ มีการ พัฒนารูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสม เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ตรงกับต้องการของผู้สูงอายุในแต่ละพื้นที่และผู้สูงอายุมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

Athicha, W. (2021). Digital media literacy of older adults. *Sahasarts Journal*, 21(1), 90-106.

Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486. From <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01386.x>



- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (2002). Campus–community partnerships: The terms of engagement. *Journal of Social Issues*, 58(3), 503-516. From <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00273>
- Chatchaya, R. (2020). *The media literacy of older adults in social media (Master's thesis)*. Thammasat University, Faculty of Journalism and Mass Communication, Department of Mass Communication.
- Dhammavaddhano, P., & Thongdee, W. (2022). Management of problem-based learning. *Journal of MCU Ubon Review*, 7(2), 967-976.
- Deenamjued, W. Srisaeng, P. (2019). Health literacy of healthy aging among elderly people in Bangkok metropolitan: A case study for promoting health literacy elderly. *Vajira Medical Journal: Journal of Urban Medicine*, 63, 73-82.
- Krusarnpisit, S. (2022). *Understanding media in the elderly society. Rayong provincial public relations office*. Retrieved from <https://rayong.prd.go.th/th/content/category/detail/id/38/iid/97055#:~:text=>
- Kreethap. W. (2020). The process of integrated course instruction with academic service given to the community. *Srinakharinwirot Academic Journal of Education*, 21(2), 143-158.



- Lekaku, A. (2011). Problem-Based Learning. Thai Medical Education Database. Retrieved from <https://tmed.psu.ac.th/files/articles/PBL.pdf>,
http://www.tmed.in.th/articles_expert.php
- Makmee, P. (2011). Problem-based learning. *Journal of Eastern Asia University, Social Sciences and Humanities Edition*, 1(1), 7-14.
- National Health Commission Office. (2021). 'Wisdom' is based on the principles of 'Buddha': Health literacy as intellectual weapon-vaccine of society. Retrieved from
<https://www.nationalhealth.or.th/th/node/2157>
- Office of Higher Education Standards and Evaluation. (2015). *Manual of internal quality assurance for higher education: Academic year 2014*. Office of Higher Education Standards and Evaluation, Office of the Higher Education Commission. Bangkok: Author.
- Reason, P., & Bradbury, H. (Eds.). (2008). *The SAGE handbook of action research: Participative inquiry and practice* (2nd ed.). SAGE Publications.

- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9-20. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Schmidt, H.G. (1983). Problem-Based Learning: Rationale and Description. *Medical Education*, 17(January 1983), 11-16.
- Suwannapha, C., & Jitjong, R. (2021). Integration of teaching social service of seminar and academic services to social studies in faculty of bachelor of education in social studies. *Journal of Graduate Studies Review MCU Phrae*, 7(1), 45-58.
- Trueplookpanya. (2019). *Problem-based Learning: PBL*. Retrieved from <https://www.trueplookpanya.com/education/content/77414>
- Worawut, S. (2024, January 8). *Elderly people are increasingly being deceived, with over 70% tricked into buying low-quality products*. Ch7HD News Online. Retrieved from <https://news.ch7.com/detail/697431>



บทความวิจัย

บทบาทของสื่อในวิกฤตน้ำท่วม: ถอดบทเรียนการรายงานข่าว
น้ำท่วมอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย และพื้นที่ภาคเหนือ ปี 2567สกุลศรี ศรีสารคาม¹

Received 21 January 2025

Revised 11 June 2025

Accepted 23 June 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้วิเคราะห์บทบาทของสื่อมวลชนในวิกฤตน้ำท่วม โดยศึกษาการรายงานข่าวน้ำท่วมในอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย และพื้นที่ภาคเหนือปี พ.ศ. 2567 ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาของข่าวในช่วง 3 วันแรกจาก 2 เหตุการณ์ ได้แก่ น้ำท่วมหลากหลายพื้นที่ (21-23 สิงหาคม 2567, 621 ข่าว) และน้ำท่วมฉับพลันในอำเภอแม่สาย (10-12 กันยายน 2567, 1,225 ข่าว) โดยมุ่งวิเคราะห์การกำหนดวาระข่าวสาร กรอบประเด็นการนำเสนอ และคุณภาพข่าวในมิติความน่าเชื่อถือ คุณค่า และประโยชน์ต่อผู้รับสาร ผลการศึกษพบว่า สื่อกำหนดวาระข่าวสารผ่านแหล่งข่าวภาครัฐในการจัดการน้ำ การให้ความช่วยเหลือ และสะท้อนเสียงสังคมผ่านผู้ประสบภัยและสื่อพลเมือง กรอบประเด็นการนำเสนอเน้นรายงานสถานการณ์น้ำ การช่วยเหลือเฉพาะหน้า และผลกระทบต่อผู้ประสบภัย ประโยชน์ของการรายงานข่าวน้ำท่วม คือ การให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ การลดความสับสน การสะท้อนเสียงของผู้ประสบภัย

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail: ajarnice@gmail.com



และการกระตุ้นการช่วยเหลือ วิจัยนี้เสนอ “โมเดลการรายงานข่าวในภาวะวิกฤต” เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการตอบสนองฉุกเฉินและการพัฒนามุมมองระยะยาว ส่งเสริมสนับสนุนการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างและการเตรียมพร้อมในอนาคต

คำสำคัญ: วิกฤตน้ำท่วม, คุณภาพข่าว, การรายงานข่าวในภาวะวิกฤต, การรายงานข่าวภัยพิบัติ



The Role of Media in Flood Crises: News Coverage of Flood Events in Chiang Rai and Northern Thailand in 2024

Sakulsri Srisaracam²

Abstract

This study examines the role of mass media during the flood crisis by analyzing news coverage of flooding in Mae Sai District, Chiang Rai Province, and other areas in northern Thailand in 2024. Content analysis was conducted on news reports from the first three days of two major events: widespread flooding (August 21–23, 2024, 621 news reports) and flash floods in Mae Sai (September 10–12, 2024, 1,225 news reports). The study focuses on agenda-setting, framing, and news quality in terms of credibility, value, and utility for the audience. The findings reveal that the media set the agenda by using government sources to report on water management and relief efforts while also reflecting social voices through disaster victims and citizen journalism. The framing predominantly highlighted the flood situation, immediate relief efforts, and the impacts on affected communities. The benefits of flood news reporting included providing information for decision-making, reducing public confusion, amplifying the voices of victims,

² Assistant Professor Dr., Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

E-mail: ajarnice@gmail.com

and encouraging public assistance. This research proposes a “Crisis News Reporting Model” to balance immediate response with long-term perspectives, supporting structural problem-solving and future preparedness.

Keywords: Flood Crisis, News Reporting, News Quality, Crisis Reporting, Reporting on disasters



บทนำ

ในปี พ.ศ. 2567 สถานการณ์น้ำท่วมในภาคเหนือของประเทศไทย เช่น อำเภอมะสาย จังหวัดเชียงราย และจังหวัดอื่น ๆ ได้สร้างผลกระทบอย่างรุนแรงต่อชีวิต ทรัพย์สิน และเศรษฐกิจของชุมชน เหตุการณ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การบริหารจัดการน้ำในพื้นที่ต้นน้ำ และปัญหาการเปลี่ยนแปลงลักษณะการใช้ประโยชน์ที่ดิน เช่น การเปลี่ยนพื้นที่ป่าเป็นเกษตรกรรมและเหมืองแร่ในประเทศเพื่อนบ้าน เหตุการณ์ดังกล่าวเผยให้เห็นถึงความสำคัญของข้อมูลที่สามารถช่วยบรรเทาผลกระทบในช่วงวิกฤต ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการตัดสินใจของประชาชนและการจัดการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาก่อนหน้านี้ เช่น รายงานจาก Earth Journalism Network (2016) และ Associated Programme on Flood Management (2015) ระบุว่าสื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญใน 3 ระยะของวิกฤตน้ำท่วม ได้แก่ ระยะก่อนเกิดเหตุ ระหว่างเกิดเหตุ และหลังเหตุการณ์ โดยสื่อควรให้ข้อมูลที่ทันเวลา ชัดเจน และตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน เช่น คำแนะนำในการปฏิบัติตัว สถานการณ์น้ำในพื้นที่ และผลกระทบที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม สื่อมักถูกวิจารณ์เรื่องการขาดข้อมูลที่หลากหลายและความไม่สมดุลระหว่างการรายงานผลกระทบระยะสั้นและการเชื่อมโยงข่าวสารกับประเด็นเชิงนโยบาย

งานศึกษาของ Thistlethwaite et al. (2019) พบว่า กรอบการนำเสนอข่าวและการกำหนดวาระข่าวสารของสื่อมีศักยภาพในการกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายได้ แม้ว่าสื่อมักมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบระยะสั้นของภัยพิบัติ แต่เนื้อหาข่าวที่ครอบคลุมประเด็นเชิงโครงสร้างและนโยบายสามารถสร้าง



พื้นที่สำหรับการอภิปรายและผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย
สาธารณะได้

งานศึกษานี้เลือกวิเคราะห์เหตุการณ์น้ำท่วมในสองช่วงเวลาหลัก ได้แก่
ช่วงวันที่ 21-23 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ซึ่งเกิดจากฝนตกหนักต่อเนื่องจากพายุนี
พื้นที่ภาคเหนือ เช่น เชียงราย พะเยา น่าน และเพชรบูรณ์ น้ำป่าไหลป่าสร้าง
ความเสียหายครอบคลุมหลายจังหวัด โดยการรายงานข่าวในช่วงนี้เน้นการให้
ข้อมูลสถานการณ์น้ำ การไหลของน้ำ ผู้ประสบภัย ความเสียหายในแต่ละพื้นที่
และการคาดการณ์เปรียบเทียบกับเหตุการณ์น้ำท่วมในปี พ.ศ. 2554
อีกช่วงหนึ่งคือ ช่วงวันที่ 10-12 กันยายน พ.ศ. 2567 ซึ่งเป็นเหตุการณ์น้ำท่วม
ฉับพลันในพื้นที่ อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงรายตั้งอยู่ในลุ่มน้ำ
กกและลุ่มน้ำโขง ต้นน้ำของลุ่มน้ำกกบางส่วนอยู่ในเมียนมา ซึ่งมีฝนตกมาก
ทำให้น้ำป่าไหลเข้าลุ่มน้ำกกผ่านเชียงรายก่อนลงสู่แม่น้ำโขง นอกจากนี้
การขยายตัวของเมือง ชุมชน และการใช้ประโยชน์จากที่ดินอย่างเข้มข้นในพื้นที่
ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดน้ำท่วมมากขึ้นในจังหวัดเชียงราย (Thairath, 2024)

เหตุการณ์น้ำท่วมในปี พ.ศ. 2567 เกิดจากปัจจัยหลากหลาย ทั้งการ
เปลี่ยนแปลงสภาพอากาศที่ทำให้ปริมาณฝนตกหนักเกินค่าเฉลี่ย และการ
เปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดิน โดยเฉพาะในพื้นที่ต้นน้ำของประเทศเมียนมา
เช่น การเปลี่ยนจากป่าสู่พื้นที่เกษตรกรรมและเหมืองแร่ ซึ่งส่งผลให้ความรุนแรง
และความถี่ของน้ำท่วมเพิ่มขึ้นในพื้นที่ชายแดน อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย
(BBC News Thai, 2024)

จังหวัดน่านเผชิญน้ำท่วมรุนแรงที่สุดในรอบ 100 ปี และแม่น้ำยมใน
จังหวัดแพร่มีระดับสูงสุดในรอบ 10 ปี ส่งผลให้น้ำท่วมบางพื้นที่สูงถึง 12 เมตร
(Phanthuwongpakdee, 2024) นอกจากนี้ น้ำล้นแม่น้ำปิงในจังหวัดเชียงใหม่



ส่งผลกระทบต่อพื้นที่เศรษฐกิจสำคัญ เช่น ตลาดไนท์บาซาร์และโรงพยาบาล โดยระดับน้ำในปีนี้สูงกว่าปี พ.ศ. 2554 ที่เคยเกิดน้ำท่วมใหญ่ (Manager Online, 2024) เหตุการณ์ดังกล่าวยังสะท้อนถึงผลกระทบจากแม่น้ำโขงที่เพิ่มระดับอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้น้ำไหลท่วมพื้นที่ชายแดนในอำเภอเชียงแสน และขยายผลกระทบต่อจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น หนองคายและนครพนม (Thai PBS, 2024) ข้อมูลเหล่านี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นของการจัดการน้ำและการพัฒนาโครงการรายงานข่าวในช่วงวิกฤตอย่างมีประสิทธิภาพ

ตามข้อมูลจากคลังข้อมูลน้ำแห่งชาติ (Thaiwater.net) ในช่วง 11 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2557-2567) มีการบันทึกเหตุการณ์น้ำท่วมในภาคเหนือทั้งหมด 26 ครั้ง โดยในปี พ.ศ. 2566 เกิดน้ำท่วม 3 ครั้ง ในช่วงเดือนสิงหาคมถึงตุลาคม ส่วนในปี พ.ศ. 2565 มี 2 ครั้ง ในเดือนพฤษภาคมและกันยายน สำหรับปี พ.ศ. 2564 เกิดขึ้น 4 ครั้ง ระหว่างเดือนกรกฎาคมถึงตุลาคม ขณะที่ปี พ.ศ. 2563 เกิดน้ำท่วม 4 ครั้ง ในเดือนมีนาคม สิงหาคม กันยายน และตุลาคม อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2562 ไม่มีรายงานน้ำท่วมที่ส่งผลกระทบต่อภาคเหนือ

ในปี พ.ศ. 2561 มีเหตุการณ์น้ำท่วม 3 ครั้ง ในเดือนกรกฎาคมและสิงหาคม ส่วนปี พ.ศ. 2560 เกิดน้ำท่วม 4 ครั้ง ในเดือนกรกฎาคม กันยายน และตุลาคม สำหรับปี พ.ศ. 2559 เกิดน้ำท่วม 3 ครั้ง ระหว่างเดือนสิงหาคมถึงพฤศจิกายน ขณะที่ปี พ.ศ. 2558 ไม่มีรายงานเหตุการณ์น้ำท่วมในภาคเหนือ สุดท้ายในปี พ.ศ. 2557 มีการบันทึกน้ำท่วม 3 ครั้ง ในเดือนกรกฎาคม สิงหาคม และกันยายน ข้อมูลเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความถี่และความรุนแรงของน้ำท่วมในภาคเหนือที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละปี (National Hydroinformatics Data Center-Thaiwater.net, n.d.)



การศึกษานี้มุ่งถอดบทเรียนจากการรายงานข่าวในช่วง 3 วันแรกของเหตุการณ์น้ำท่วม 2 เหตุการณ์สำคัญในปี พ.ศ. 2567 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ข่าวสารมีความสำคัญสูงสุด โดยเน้นบทบาทของสื่อในด้านการรายงานแบบเรียลไทม์ การกระตุ้นการช่วยเหลือ และการลดความตื่นตระหนก พร้อมทั้งวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างการรายงานน้ำท่วมฉับพลันและน้ำท่วมหลากในหลายพื้นที่ รวมถึงการศึกษาแนวทางการขยายประเด็นต่อยอดเพื่อแก้ปัญหาระยะยาวจากแนวโน้มของการเกิดภัยพิบัติที่จะมีขึ้นอีกต่อเนื่อง งานวิจัยเรื่องการนำเสนอข่าวในภาวะวิกฤตระบุว่า การกำหนดปัญหาเชิงนโยบายที่ชัดเจนนี้มีแนวโน้มที่จะเอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงนโยบายมากที่สุดเมื่อถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงในช่วงเวลาหลังเหตุการณ์ภัยพิบัติทันที โดยระบุว่าความสนใจของสาธารณชนมักมุ่งเน้นไปยังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Olshansky & Chang, 2009) การเสนอแนวทางแก้ไขเชิงนโยบายช่วยเพิ่มโอกาสที่เรื่องเล่าของสื่อจะมีอิทธิพลต่อนโยบาย โดยเฉพาะในช่วงหลังเกิดภัยพิบัติ เนื่องจากผู้กำหนดนโยบายมักสนใจแนวคิดที่ได้รับความนิยมในสังคมเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน และมีแรงกดดันในการดำเนินการอย่างเร่งด่วน (Smith et al., 2017)

งานวิจัยนี้วิเคราะห์กรอบการกำหนดประเด็นข่าวสาร คุณภาพข่าว และศักยภาพของการรายงานข่าวในการสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย โดยมุ่งพัฒนาแนวทางการรายงานข่าวภัยพิบัติที่มีประสิทธิภาพ สร้างสมดุลระหว่างการตอบสนองฉุกเฉินและการสร้างความตระหนักในระดับโครงสร้าง การสร้างแนวทางที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจแก่ประชาชน สนับสนุนการเตรียมพร้อมรับมือวิกฤตในอนาคต และผลักดันการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายอย่างยั่งยืน เพื่อตอบโจทย์ความท้าทายจากภัยพิบัติที่มีแนวโน้มเกิดบ่อยและรุนแรงขึ้น



วัตถุประสงค์

1. บทบาทของการนำเสนอข่าว การกำหนดวาระข่าวสารในการนำเสนอข่าวน้ำท่วมในระยะของน้ำท่วมฉับพลัน น้ำหลาก และช่วงต้นของเหตุการณ์น้ำท่วม กรณีศึกษาข่าวน้ำท่วมภาคเหนือปี พ.ศ. 2567
2. คุณภาพด้านความน่าเชื่อถือและประโยชน์ของการรายงานข่าวน้ำท่วม กรณีศึกษาข่าวน้ำท่วมภาคเหนือปี พ.ศ.2567
3. เพื่อพัฒนาโมเดลการรายงานข่าวน้ำท่วมในภาวะวิกฤต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนารอบการรายงานข่าวที่ตอบสนองต่อสถานการณ์วิกฤต และเชื่อมโยงประเด็นข่าวสารสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย
2. สร้างแนวทางปรับปรุงการรายงานข่าวให้มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจของประชาชน และส่งเสริมการเตรียมพร้อมรับมือกับวิกฤตในอนาคต

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเรื่องการรอบการนำเสนอข่าวและศึกษาการเล่าเรื่องของสื่อในเหตุภัยพิบัติและน้ำท่วม

การศึกษาก่อนหน้าแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการนำเสนอข่าวน้ำท่วมและการกำหนดวาระข่าวสารมีศักยภาพในการผลักดันการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย โดยเฉพาะเมื่อสื่อนำเสนอประเด็นที่เชื่อมโยงกับรากฐานของปัญหา เช่น การวางแผนการใช้ที่ดินที่ขาดประสิทธิภาพ หรือความล้มเหลวในการเตรียมรับมือเหตุฉุกเฉิน การกำหนดประเด็นในลักษณะนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้กำหนดนโยบายมองเห็นช่องว่างที่ต้องแก้ไข และเน้นย้ำความสำคัญของการจัดการที่



ย้งยีน (Jones et al., 2014) นอกจากนี้ การนำเสนอกรอบข่าวที่เชื่อมโยงน้ำท่วมกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Climate Change) ช่วยเพิ่มศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (Crow & Lawlor, 2016) งานศึกษาของ Bohensky and Leitch (2013) ในเมืองบริสเบน ประเทศออสเตรเลีย ระบุว่าเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงน้ำท่วมกับปัญหาสภาพภูมิอากาศมีแนวโน้มที่จะชี้ให้เห็นถึงความรับผิดชอบและเสนอแนวทางแก้ไขมากกว่าการรายงานทั่วไป

องค์ประกอบสำคัญในการรายงานข่าวน้ำท่วม ได้แก่ การแจ้งเตือนล่วงหน้า (Pre-event Warnings) ที่ต้องมีข้อมูลชัดเจนและทันเวลา เช่น การประกาศจากหน่วยงานรัฐหรือข้อมูลพยากรณ์อากาศที่สอดคล้องกับหลัก “right message, right time, right audience” ในช่วงเหตุการณ์ (During-event Response) การรายงานควรมุ่งเน้นพื้นที่ได้รับผลกระทบ เส้นทางอพยพ และการจัดการความช่วยเหลือ ขณะที่หลังเหตุการณ์ (Post-event Recovery) การรายงานควรให้ความสำคัญกับการฟื้นฟู การประเมินความเสียหาย และการสนับสนุนทางสังคม (Houston et al., 2012; Pfefferbaum et al., 2014)

กรอบการนำเสนอที่เน้นการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะที่ปฏิบัติได้จริง เช่น การลดความเสี่ยงน้ำท่วมผ่านนโยบายหรือการลงมือทำ จะช่วยสร้างผลกระทบเชิงนโยบายได้มากกว่าการนำเสนอความเสี่ยงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ (Donaldson et al., 2013)

บทบาทของสื่อมวลชนในการจัดการน้ำท่วม: กรอบแนวคิดจากรายงาน Associated Programme on Flood Management (2015) เน้นถึงบทบาทสำคัญของสื่อมวลชนในการจัดการน้ำท่วมในสามระยะ ได้แก่ ก่อนเกิดเหตุการณ์ (Pre-flood), ระหว่างน้ำท่วม (During Flood) และหลังน้ำท่วม (Post-flood) โดยเน้นว่าสื่อทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างผู้กำหนดนโยบาย



และประชาชน พร้อมส่งเสริมการตระหนักรู้และผลักดันการดำเนินงานเชิงนโยบายเพื่อปรับปรุงการจัดการน้ำท่วมอย่างมีประสิทธิภาพ

ในระยะก่อนเกิดน้ำท่วม สื่อมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความเปราะบางของพื้นที่ ผ่านการเสริมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และเครือข่ายข้อมูลท้องถิ่นที่ครอบคลุมมากกว่าการสื่อสารทางการ สื่อสามารถช่วยประชาชนและผู้กำหนดนโยบายเตรียมความพร้อมต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น และเน้นย้ำปัญหาหรือข้อกังวลที่มักไม่ได้รับความสนใจในระดับนโยบาย เช่น ความต้องการของชุมชนหรือการจัดการที่ดินในพื้นที่เสี่ยง

ในระหว่างที่เกิดน้ำท่วม สื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญในการให้ข้อมูลที่ชัดเจนและทันเวลา เช่น เส้นทางอพยพ พื้นที่ปลอดภัย และความต้องการของผู้ประสบภัย การเผยแพร่คำเตือนและรายงานสถานการณ์ปัจจุบันช่วยลดความตื่นตระหนก และส่งเสริมให้ประชาชนปฏิบัติตามคำแนะนำของหน่วยงานรัฐ สื่อยังทำหน้าที่สะท้อนเสียงประชาชนและติดตามการดำเนินงานของรัฐ เพื่อให้มั่นใจว่าการช่วยเหลือเกิดขึ้นอย่างเหมาะสมและทั่วถึง

ในระยะหลังน้ำท่วม สื่อมีบทบาทสำคัญในการติดตามความคืบหน้าและสะท้อนคำร้องขอของผู้ประสบภัยไปยังผู้กำหนดนโยบาย การรักษาความสนใจของสาธารณะต่อปัญหาน้ำท่วมในระยะยาวช่วยกระตุ้นให้เกิดการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และสนับสนุนการบริจาคหรือการจัดหาทรัพยากรเพื่อฟื้นฟูพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบ สื่อยังช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการเตรียมพร้อมรับมือต่อวิกฤต

กรอบการนำเสนอข่าว

การกำหนดกรอบข่าว (News Framing) มีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบข้อมูลและกำหนดมุมมองของผู้รับสาร โดยเฉพาะในบริบทของข่าวน้ำ



ท่วมฉับพลัน กรอบข่าวที่ใช้ส่งผลต่อการเข้าใจและการตอบสนองของสังคมและ
ผู้กำหนดนโยบาย ซึ่งสามารถสรุปเป็นกรอบข่าวหลักดังนี้

1. กรอบวิกฤตและความเร่งด่วน (Crisis and Urgency Frame)
เน้นความร้ายแรงและความฉับพลันของเหตุการณ์ เช่น ระดับน้ำที่
เพิ่มขึ้น ผู้ประสบภัย และโครงสร้างพื้นฐานที่เสียหาย เพื่อดึงความ
สนใจและกระตุ้นการตอบสนองฉุกเฉิน (Houston et al., 2012)
2. กรอบผลกระทบต่อมนุษย์ (Human Interest Frame) ใช้เรื่องราวเชิง
อารมณ์และความยากลำบากของผู้ประสบภัย เช่น การสูญเสีย
บ้านเรือนหรือชีวิต เพื่อสร้างความเห็นใจและกระตุ้นการสนับสนุนจาก
สังคม (Crow & Lawlor, 2016)
3. กรอบความรับผิดชอบและการตำหนิ (Blame and Responsibility
Frame) ชี้ถึงความรับผิดชอบขององค์กรหรือปัจจัย เช่น การวางผัง
เมืองที่ไม่เหมาะสม หรือการจัดการทรัพยากรที่ล้มเหลว เพื่อผลักดัน
การเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย (Wählberg & Sjöberg, 2000)
4. กรอบการฟื้นฟู (Recovery Frame) มุ่งเน้นการฟื้นฟู เช่น การ
ซ่อมแซมโครงสร้างพื้นฐานและการวางแผนป้องกันในอนาคต
(Pfefferbaum et al., 2014)
5. กรอบความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการป้องกัน (Scientific and
Preventative Frame) นำเสนอข้อมูลเชิงเทคนิค เช่น การ
เปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศหรือการจัดการทรัพยากร เพื่อสร้าง
ความรู้และเน้นความสำคัญของการป้องกันในอนาคต (Demeritt &
Nobert, 2014)



6. กรอบขอบเขตและความรุนแรง (Scope and Severity Frame)
มุ่งเน้นขนาดของเหตุการณ์ เช่น พื้นที่ที่ได้รับผลกระทบ จำนวน
ผู้เสียชีวิต และความเสียหายโดยรวม เพื่อกระตุ้นความสนใจและการ
ตอบสนองอย่างเร่งด่วน (Wahlberg & Sjöberg, 2000)

แนวคิดเรื่องคุณภาพข่าว

แนวคิดคุณภาพข่าวมุ่งเน้นถึงปัจจัยที่ทำให้ข่าวมีความน่าเชื่อถือ
มีประโยชน์ และส่งผลต่อสังคมในทางบวก โดยประกอบด้วยมิติต่าง ๆ ที่สำคัญ
ได้แก่ ความน่าเชื่อถือ ซึ่งเกิดจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ชัดเจน การตรวจสอบ
ข้อเท็จจริง และความเป็นกลางของเนื้อหา (Kovach & Rosenstiel, 2014;
McQuail, 2010) ความเกี่ยวข้องและประโยชน์ต่อผู้รับสาร ที่ตอบสนองความ
ต้องการ เช่น การให้ข้อมูลที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวันและช่วยในการ
ตัดสินใจ (Schudson, 2008) และ การนำเสนอที่ชัดเจนและครอบคลุม ซึ่งช่วย
ลดความสับสนและให้มุมมองที่รอบด้านของสถานการณ์ (Houston et al.,
2012) นอกจากนี้ ความหลากหลายของมุมมองและแหล่งข้อมูล เป็นสิ่งสำคัญที่
ช่วยสร้างความรอบด้านและความลึกของเนื้อหา (McQuail, 2010) รวมถึง
ความสมดุลระหว่างข้อเท็จจริงและการวิเคราะห์ ที่ช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเหตุ
และผลของเหตุการณ์ได้ชัดเจน (Picard, 2004) สุดท้ายคือ การส่งเสริม
สาธารณประโยชน์ ซึ่งเน้นการนำเสนอประเด็นที่สำคัญต่อสังคม เช่น การสร้าง
ความตระหนักรู้ในปัญหาและการสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย
(Schudson, 2008) แนวคิดเหล่านี้ช่วยประเมินคุณภาพของการรายงานข่าว
โดยเฉพาะในสถานการณ์วิกฤต เช่น ภัยพิบัติ ที่ต้องการความแม่นยำ ความ
เข้าใจ และการกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง



ดังนั้นแล้ว จากการศึกษาการรายงานข่าวน้ำท่วมสามารถใช้แนวคิดเรื่องการกำหนดกรอบข่าว (News Framing) และคุณภาพข่าว (News Quality) เพื่อวิเคราะห์ว่าเนื้อหาข่าวมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของสังคมและการตอบสนองเชิงนโยบายอย่างไร โดยกรอบข่าวต่าง ๆ เช่น กรอบวิกฤตและความเร่งด่วน กรอบผลกระทบต่อมนุษย์ เป็นต้น จะสามารถช่วยกำหนดมุมมองต่อเหตุการณ์และสร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์หรือการเปลี่ยนแปลง ขณะที่แนวคิดเรื่องคุณภาพข่าวเน้นความน่าเชื่อถือ ความเกี่ยวข้อง การนำเสนอที่ชัดเจน รอบด้าน และการส่งเสริมสาธารณประโยชน์ แนวคิดทั้งสองจึงเป็นกรอบสำคัญในการประเมินประสิทธิภาพของการรายงานข่าวน้ำท่วมในฐานะเครื่องมือในการรายงานข่าวในภาวะวิกฤต

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ช่วงเวลาที่ศึกษา ศึกษาช่วง 3 วันแรกของเหตุการณ์น้ำท่วมเนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่สื่อมีบทบาทสูงในการให้ข้อมูลเรียลไทม์และกระตุ้นการตอบสนอง (Houston et al., 2012) แบ่งเป็น 2 ช่วง 21-23 สิงหาคม พ.ศ. 2567: น้ำท่วมหลากในหลายพื้นที่ภาคเหนือ (621 ชื่นข่าว) และ 10-12 กันยายน พ.ศ. 2567: น้ำท่วมฉับพลันใน อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย (1,225 ชื่นข่าว)

2. หน่วยการศึกษา เลือก 6 ช่องทีวีดิจิทัล ได้แก่ ช่อง 3 ไทยรัฐทีวี ช่อง 7 พีพีทีวี ไทยพีบีเอส และอมรินทร์ทีวี โดยพิจารณาจากเรตติ้งทีวี (ข้อมูลจากคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ) และหน่วยการศึกษาที่เป็นชื่นข่าวจาก 3 ช่องทาง เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก และยูทูบ รวมทั้งสิ้น 1,846 ชื่นข่าว



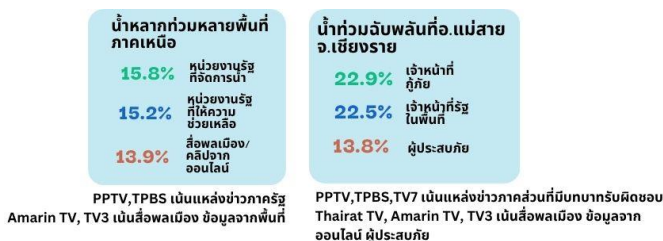
3. เครื่องมือการวิจัย

วิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการลงรหัส (Coding) ประกอบด้วยแหล่งข่าวที่ใช้อ้างอิง ประเด็นข่าว รูปแบบการนำเสนอ การประเมินความน่าเชื่อถือ และประโยชน์ของข่าวต่อสถานการณ์น้ำท่วม เพื่อวิเคราะห์บทบาทและคุณภาพการรายงานข่าวในช่วงวิกฤต ผู้ลงรหัส 2 คน ได้รับการอบรมและทดสอบด้วยข่าว 15 ชิ้น ค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมินสูงกว่า 90% เพื่อความแม่นยำในการวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์แบ่งเป็น 2 มิติ 1) การวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยวิเคราะห์จำนวน ร้อยละและความถี่ของการนำเสนอ เช่น แหล่งข้อมูลและประเด็นข่าว โดยใช้ตารางและกราฟ 2) การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหา เช่น ความน่าเชื่อถือ การเล่าเรื่อง และการตีความบริบท ข้อมูลทั้งสองส่วนถูกสังเคราะห์เพื่อพัฒนา “โมเดลการรายงานข่าวน้ำท่วมในภาวะวิกฤต” ที่สะท้อนบทบาทของสื่อในการให้ข้อมูล ลดความสับสน กระตุ้นการตอบสนอง และผลักดันเชิงนโยบาย เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการรายงานข่าวในภาวะวิกฤตและการเตรียมพร้อมรับมือภัยพิบัติ

ผลการวิจัย

1. โครงสร้างการรายงานข่าว: แหล่งข่าวและรูปแบบการนำเสนอ



ภาพที่1 สัดส่วนการใช้แหล่งข่าวในการรายงานข่าวน้ำท่วม



การวิเคราะห์แหล่งข่าวที่สื่อใช้อ้างอิงในช่วงวิกฤตน้ำท่วม พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนระหว่างการรายงานน้ำท่วมหลากในหลายพื้นที่ และน้ำท่วมฉับพลันในพื้นที่เฉพาะอย่าง อำเภอแม่สาย น้ำท่วมหลายพื้นที่ (ช่วงที่ 1) ส่วนใหญ่แหล่งข่าวมาจากหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องกับการจัดการน้ำ (15.83%) และการช่วยเหลือ (15.20%) รองลงมาคือ สื่อพลเมือง (13.94%) และประชาชนผู้ประสบภัย (12.95%) แสดงให้เห็นถึงความพยายามของสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลจากผู้จัดการสถานการณ์และเสียงสะท้อนจากพื้นที่จริง น้ำท่วมฉับพลัน อำเภอแม่สาย (ช่วงที่ 2) เจ้าหน้าที่กู้ภัยเป็นแหล่งข่าวหลัก (22.9%) ตามมาด้วยเจ้าหน้าที่รัฐในพื้นที่ (22.5%) และประชาชนผู้ประสบภัย (13.8%)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการใช้แหล่งข่าวจากรัฐและจากผู้ใช้สื่อออนไลน์

การรายงานเน้นที่การช่วยเหลือและการจัดการสถานการณ์เฉพาะหน้า สะท้อนความเร่งด่วนและผลกระทบในพื้นที่อย่างชัดเจน แม้สื่อจะให้ความสำคัญกับแหล่งข่าวจากหน่วยงานรัฐและกู้ภัยเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ แต่เสียงของประชาชนผู้ประสบภัยในมุมของการสะท้อนปัญหายังน้อย ซึ่งอาจลดทอนมิติทางสังคมและอารมณ์ของปัญหา การสร้างสมดุลระหว่างเสียงของ

ประชาชนและข้อมูลจากผู้จัดการสถานการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผลักดันไปสู่การแก้ปัญหาเชิงนโยบายในระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเล่าเรื่องผ่านภาพนิ่งและคลิปที่เน้นผู้ประสบภัย หรือการรายงานสถานการณ์ในพื้นที่จริง มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์และความเข้าใจต่อเหตุการณ์ ข้อมูลเหล่านี้ช่วยลดความสับสนในช่วงวิกฤติ และกระตุ้นการสนับสนุนจากสังคมได้ดีขึ้น

น้ำท่วมหลายพื้นที่เน้นการใช้ ภาพนิ่งหรือคลิปเกี่ยวกับสภาพน้ำท่วม (36.5%) เพื่อให้ข้อมูลสถานการณ์เชิงภาพชัดเจน และเสริมด้วย ภาพนิ่งหรือคลิปที่เน้นประชาชนผู้ประสบภัย (26.0%) เพื่อเชื่อมโยงมิติทางมนุษยธรรม ช่วยสร้างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจจากผู้ชม

น้ำท่วมฉับพลัน อ.แม่สาย มีการเพิ่มสัดส่วนของ ภาพนิ่งหรือคลิปที่เน้นผู้ประสบภัย สูงขึ้นเป็น 40.4% สะท้อนถึงการให้ความสำคัญกับผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยตรงต่อผู้คน ขณะที่ การลงพื้นที่รายงานสด และ การใช้แผนที่เพื่อระบุพิกัดพื้นที่ มีบทบาททรงลงมาในทั้งสองช่วง แต่ยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและความเข้าใจเชิงพื้นที่

2. กรอบประเด็นการนำเสนอข่าว (News Framing) สื่อเน้นการตอบสนองต่อเหตุการณ์ฉุกเฉินและการช่วยเหลือเฉพาะหน้า แต่การรายงานเชิงระบบ เช่น การเตือนภัยและการเชื่อมโยงกับนโยบาย ยังมีบทบาทน้อย ส่งผลให้โอกาสในการสร้างความพร้อมและแก้ปัญหาระยะยาวถูกกลดทอน

ตารางที่ 1 กรอบประเด็นในการนำเสนอข่าวน้ำท่วม (5 อันดับสูงสุด)

น้ำท่วมหลากหลายพื้นที่ (21-23 ส.ค. พ.ศ. 2567)	%	น้ำท่วมฉับพลัน (10-12 ก.ย. พ.ศ. 2567)	%
รายงานสถานการณ์น้ำ	20.8	การช่วยเหลือเฉพาะหน้า	26.5



น้ำท่วมหลากหลายพื้นที่ (21-23 ส.ค. พ.ศ. 2567)	%	น้ำท่วมฉับพลัน (10-12 ก.ย. พ.ศ. 2567)	%
การช่วยเหลือเฉพาะหน้า	17.7	รายงานสถานการณ์น้ำ	21.3
ผลกระทบทางสังคมและ คุณภาพชีวิต	14.0	สภาพผู้ประสบภัย	19.5
สภาพของผู้ประสบภัย	13.4	การสื่อสารเช่น แจ้งขอความช่วยเหลือ	7.3
การสื่อสารเช่น แจ้งขอความช่วยเหลือ	10.2	การเตือนภัย/เฝ้าระวัง	6.2

ประเด็นที่พบการนำเสนอข่าวน้ำท่วมหลายพื้นที่ (21-23 ส.ค. พ.ศ. 2567) พบว่าใน 5 อันดับแรก คือ รายงานสถานการณ์น้ำ (20.8%) รองลงมาเป็นการช่วยเหลือเฉพาะหน้า (17.7%) และ ประเด็นผลกระทบทางสังคม คุณภาพชีวิต เช่น สุขภาพ อาหารการกิน การสัญจร ที่พักอาศัย ขาดโอกาสต่อเนื่องทางสังคม เช่น ปิดโรงเรียน (14%) สภาพของผู้ประสบภัย (13.4%) และการสื่อสาร เช่นการแจ้งขอความช่วยเหลือ (10.2%)

ประเด็นที่พบการนำเสนอในข่าวน้ำท่วม อำเภอแม่สาย (10-12 ก.ย. พ.ศ.2567) พบว่า 5 อันดับแรก คือ การช่วยเหลือเฉพาะหน้า (26.5%) สะท้อนถึงบทบาทของสื่อในการชี้ให้เห็นถึงปฏิบัติการและการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสร้างเชื่อมั่นให้กับผู้ประสบภัยว่ามีการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างทันทั่วทั้งที่ รองลงมาเป็นการรายงานสถานการณ์น้ำ (21.3%) ประเด็นสภาพของผู้ประสบภัย (19.5%) การสื่อสาร เช่นการแจ้งขอความช่วยเหลือ (7.3%) และการเตือนภัย (6.2%)



จุดเด่นในการรายงานข่าวน้ำท่วมของแต่ละสื่อ ได้แก่ ช่องพีพีทีวี เน้นประเด็นการเกาะติดสถานการณ์น้ำ การช่วยเหลือเฉพาะหน้า ผสมผสานข้อมูลเชิงพื้นที่และเชิงระบบ ช่อง 3 เน้นประเด็นการเกาะติดสถานการณ์น้ำ การช่วยเหลือเฉพาะหน้า สื่อสารช่วยระดมความช่วยเหลือ ช่องไทยพีบีเอส เน้นประเด็นการจัดการระบบเตือนภัย การช่วยเหลือเฉพาะหน้า ช่องไทยรัฐทีวี เน้นประเด็นการเกาะติดการช่วยเหลือเฉพาะหน้า ช่อง 7 เน้นประเด็นการช่วยเหลือเฉพาะหน้า ตอบสนองต่อสถานการณ์ฉุกเฉินอย่างรวดเร็ว และช่องอัมรินทร์ทีวี เน้นสะท้อนสภาพของผู้ประสบภัย

อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การเตือนภัย/เฝ้าระวัง และการสร้างความรับรู้และการสื่อสารเชิงนโยบาย อยู่ในสัดส่วนที่น้อยทั้งสองเหตุการณ์ แสดงถึงข้อจำกัดของสื่อในการนำเสนอข้อมูลที่เชื่อมโยงกับการแก้ปัญหาในเชิงระบบ หรือการให้ความรู้เชิงโครงสร้างเกี่ยวกับการจัดการน้ำและป้องกันน้ำท่วม

3. คุณภาพการรายงานข่าวน้ำท่วม

การรายงานข่าวน้ำท่วมใน 2 ช่วง (น้ำท่วมหลายพื้นที่ (21-23 ส.ค. พ.ศ. 2567) และน้ำท่วมฉับพลัน อำเภอมะสา (10-12 ก.ย. พ.ศ. 2567)) แสดงให้เห็นถึงบทบาทขององค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือในข่าว ได้แก่ การอ้างอิงแหล่งข่าว การใช้ข้อมูลปฐมภูมิ และการนำเสนอที่เข้าใจง่าย

ตารางที่ 2 คุณภาพด้านความน่าเชื่อถือในการรายงานข่าวน้ำท่วม

ประเด็นความน่าเชื่อถือ	น้ำท่วม หลากหลายพื้นที่ (%)	น้ำท่วมฉับพลัน อำเภอมะสา (%)
ข่าวมีการอ้างอิงแหล่งข่าว	23.9	47.6



ประเด็นความน่าเชื่อถือ	น้ำท่วม หลากหลายพื้นที่ (%)	น้ำท่วมฉับพลัน อำเภอแม่สาย (%)
ข่าวมีแหล่งข้อมูลปฐมภูมิเป็นหลัก	18.3	16.3
ข่าวมีข้อมูลหลักฐานอ้างอิงประกอบ	3.6	0.5
ข่าวไม่มีการเสียดสีโดยผู้นำเสนอข่าว	0.0	0.1
ข่าวมีแหล่งข่าวที่หลากหลาย รอบด้าน	9.3	11.1
ข่าวนำเสนอประเด็น มุมมองที่แตกต่าง	1.4	0.8
ข่าวนำเสนอข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ	2.6	0.5
นำเสนอข่าวให้เข้าใจเรื่องได้ง่าย	24.1	20.5
ชัดเจน ไม่สับสนข้อมูล	16.9	2.7

การรายงานข่าวน้ำท่วมในสองช่วง (น้ำท่วมหลายพื้นที่และน้ำท่วมฉับพลัน อ.แม่สาย) แสดงให้เห็นถึงบทบาทขององค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือในข่าว ได้แก่ การอ้างอิงแหล่งข่าว การใช้ข้อมูลปฐมภูมิ และการนำเสนอที่เข้าใจง่าย ในช่วงแรก สื่อมุ่งเน้นการรายงานข่าวที่เข้าใจง่าย (24.1%) โดย ช่องพีพีทีวี และช่อง 3 มีความโดดเด่นในด้านนี้ สะท้อนถึงความสำคัญของการลดความสับสนในสถานการณ์ที่ซับซ้อน การอ้างอิงแหล่งข่าวชัดเจน (23.9%) และการใช้แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (18.3%) เช่น การสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่หรือผู้เชี่ยวชาญ ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้ข่าวในช่วงที่สอง การอ้างอิงแหล่งข่าวกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่สุด (47.6%) โดยช่อง 7 และช่องไทยรัฐทีวี เน้นความถูกต้องของข้อมูลอย่างชัดเจน การนำเสนอข่าวให้ง่ายต่อการเข้าใจลดลงเล็กน้อย (20.5%) แต่ยังคงเป็นจุดเด่นของช่องไทยพีบีเอสและ พีพีทีวี อย่างไรก็ตาม ทั้งสองช่วงยังมีประเด็นที่สามารถพัฒนาเพิ่มได้ เช่น การเพิ่ม



ข้อมูลจากมุมมองที่หลากหลาย และการเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นเชิงนโยบายในระยะยาว เพื่อเสริมสร้างความครอบคลุมและคุณภาพของข่าวน้ำท่วมให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

การประเมินประโยชน์ของข่าวที่นำเสนอพบว่า การรายงานข่าวน้ำท่วมในช่วงวิกฤตมีบทบาทสำคัญในการให้ข้อมูลที่ช่วยประชาชนรับมือกับสถานการณ์ โดยแบ่งออกเป็น 4 มิติหลักที่สร้างประโยชน์ต่อผู้รับสาร ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินประโยชน์ของการรายงานข่าวน้ำท่วม

ลำดับ	มิติประโยชน์	ช่องที่โดดเด่น
น้ำท่วมหลายพื้นที่ในภาคเหนือ		
1	ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ	ช่อง PPTV HD36 (56.8%) ช่อง ไทยรัฐทีวี (45.7%) ช่องอัมรินทร์ ทีวี (41.2%)
2	ลดความสับสน ทำให้ไม่ตื่นตระหนก	ช่องไทยพีบีเอส (36.7%) ช่อง PPTV HD36 (34.0%) ช่อง 7 (28.0%)
3	สะท้อนเสียงของผู้ประสบภัย และการสร้างความเข้าใจ	ช่อง 3 (27.8%) ช่องอัมรินทร์ ทีวี (27.6%) ช่องไทยรัฐทีวี (24.3%)
4	กระตุ้นให้เกิดการช่วยเหลือและการสนับสนุน	อัมรินทร์ ทีวี (11.7%) ช่อง 3 (10.3%) ช่องไทยพีบีเอส (10.0%)
น้ำท่วมฉับพลัน อำเภอแม่สาย		
1	ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ	ช่อง 7 (50.9%) ช่อง PPTV HD36 (50.3%) ช่อง 3 (33.2%)
2	กระตุ้นให้เกิดการช่วยเหลือและการสนับสนุน	ช่องอัมรินทร์ ทีวี (49.4%) ช่องไทยรัฐทีวี (39.9%) ช่อง PPTV HD36 (38.1%)
3	สะท้อนเสียงของผู้ประสบภัย และการสร้างความเข้าใจ	ช่อง 3 (22.8%) ช่องไทยรัฐทีวี (20.0%) ช่องอัมรินทร์ ทีวี (17.4%)



4	ลดความสับสน ทำให้ไม่ตื่นตระหนก	ช่อง 7 (27.5%) ช่องไทยพีบีเอส (20.9%) ช่องไทยรัฐทีวี (13.2%)
---	--------------------------------	---

จากผลการประเมินประโยชน์ของการรายงานข่าวน้ำท่วม พบว่าในทั้งสองช่วงเหตุการณ์ น้ำท่วมหลากหลายพื้นที่ในภาคเหนือ และน้ำท่วมฉับพลันที่อำเภอแม่สาย มิติ “การให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ” เป็นประโยชน์ที่ประชาชนได้รับสูงที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของสื่อในการสื่อสารข้อมูลที่ถูกต้อง ทันเวลา และนำไปสู่การตัดสินใจที่เหมาะสมของประชาชนในสถานการณ์วิกฤต สำหรับมิติ “การลดความสับสนและทำให้ไม่ตื่นตระหนก” สะท้อนถึงความสามารถของช่องเหล่านี้ในการรายงานข่าวที่สร้างความเข้าใจอย่างมีระบบ ลดความตื่นตระหนก และจัดระเบียบข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มิติ “การสะท้อนเสียงของผู้ประสบภัยและการสร้างความเข้าใจ” ด้วยเปิดพื้นที่ให้กับผู้ประสบภัยและสื่อสารความเดือดร้อนอย่างมีมนุษยธรรม และมิติ “การกระตุ้นให้เกิดการช่วยเหลือและการสนับสนุน” มีส่วนในการกระตุ้นสังคมให้เกิดความร่วมมือและการช่วยเหลืออย่างเป็นรูปธรรม

แม้จะมีการความสำคัญกับการสะท้อนเสียงของผู้ประสบภัยในระดับหนึ่ง แต่สัดส่วนในช่องอื่นๆ ยังต่ำ การเพิ่มพื้นที่ให้ประชาชนที่ได้รับผลกระทบได้เล่าถึงปัญหาและความต้องการจะช่วยให้ข่าวสารสะท้อนปัญหาได้มากกว่าแค่นำเสนอความเสียหาย ให้ความสำคัญกับการลดความสับสนและตื่นตระหนกมากขึ้น เช่น เส้นทางอพยพ หรือคำแนะนำการป้องกันตัวเอง การรายงานส่วนใหญ่เน้นการตอบสนองเฉพาะหน้า เช่น การช่วยเหลือหรือการให้ข้อมูลการตัดสินใจ แต่การนำเสนอข่าวที่เชื่อมโยงกับการจัดการน้ำในเชิงโครงสร้างหรือแนวทางการแก้ไขปัญหาในระยะยาวยังขาดหายไปซึ่งอาจพบการพัฒนาในระยะ



หลังจาก 3 วันแรกบ้าง แต่หากมีปรากฏในระยะต้นที่คนให้ความสนใจจะช่วย
ขยายประเด็นสาธารณะได้

สรุปและอภิปรายผล

บทบาทการกำหนดวาระข่าวสารจากการเลือกแหล่งข่าวก็ยังสะท้อน
บทบาทหน้าที่ของสื่อที่พยายามตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้า หากมอง
เรื่องการผลักดันประเด็นไปสู่การกำหนดปัญหาเชิงนโยบายในข่าวน้ำท่วมมี
ความสำคัญต่อการสร้างความสนใจของผู้กำหนดนโยบาย (Howland et al.,
2006; Happer and Philo, 2013) ก็พบว่าการรายงานข่าวน้ำท่วมที่อ้างอิง
ข้อมูลจากหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวกับการจัดการน้ำในช่วงน้ำท่วมหลาก ช่วยเน้นถึง
การแก้ไขปัญหาในเชิงระบบและโครงสร้าง เช่น การวางแผนการระบายน้ำหรือ
การเฝ้าระวังน้ำในระยะยาว ขณะที่การรายงานข่าวน้ำท่วมฉับพลันในพื้นที่แม่
สาย มุ่งเน้นข้อมูลจากเจ้าหน้าที่กู้ภัยและประชาชนผู้ประสบภัย ทำให้ข่าว
สะท้อนถึงความเร่งด่วนและผลกระทบเชิงพื้นที่ ซึ่งช่วยกระตุ้นการตอบสนอง
ฉุกเฉิน

จากการวิเคราะห์การกำหนดกรอบการนำเสนอข่าวน้ำท่วมในสองช่วง
สื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญในการรายงานข่าวเชิงมนุษยธรรม โดยเฉพาะในแง่
ของการสะท้อนเสียงของผู้ประสบภัยและการให้ข้อมูลเพื่อการช่วยเหลือ
อย่างไรก็ตาม การรายงานประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเตือนภัย การป้องกัน และ
ผลกระทบทางเศรษฐกิจยังคงมีสัดส่วนที่น้อย ซึ่งอาจลดโอกาสในการสร้างความ
เข้าใจเชิงลึกและการวางแผนเชิงนโยบายในระยะยาว การเน้นที่ประเด็นการ
ช่วยเหลือและการจัดการเฉพาะหน้ามีประโยชน์ในการตอบสนองต่อสถานการณ์



เร่งด่วน แต่การเสริมด้วยข้อมูลเชิงระบบ เช่น การจัดการน้ำในระยะยาว หรือ การป้องกันภัยในอนาคต จะช่วยให้การรายงานข่าวมีมิติที่ครอบคลุมมากขึ้น

การศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Crow and Lawlor (2016) ที่ระบุว่า การให้ข้อมูลที่ชัดเจนและการกระตุ้นอารมณ์ในข่าวสารสามารถสร้างผลกระทบที่สำคัญต่อการตอบสนองของประชาชนและการเปลี่ยนแปลงนโยบาย นอกจากนี้ การเน้นเรื่องราวของผู้ประสบภัยในช่วงแรกยังสอดคล้องกับกรอบ Human Interest Frame ซึ่งช่วยสร้างความเห็นใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากสาธารณชน (Houston et al., 2012)

อย่างไรก็ตาม การให้ความสำคัญกับการกระตุ้นอารมณ์ในช่วงที่สอง อาจลดทอนบทบาทของการให้ข้อมูลเชิงโครงสร้างหรือเชิงนโยบาย ซึ่งชี้ให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาแนวทางการรายงานข่าวที่สมดุลมากขึ้นระหว่างการสร้างอารมณ์และการให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ (Demeritt & Nobert, 2014) การเน้นมิติทั้งสองนี้จะช่วยให้ข่าวน้ำท่วมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนในภาวะวิกฤตได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เมื่อเผชิญกับภัยพิบัติน้ำท่วม ความคาดหวังของสังคมที่มีต่อการรายงานข่าวของสื่อมวลชนสะท้อนถึงความต้องการข้อมูลที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ ความทันเวลา ความชัดเจน การตอบโจทยความต้องการเฉพาะของประชาชน และความน่าเชื่อถือ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจและรับมือกับสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

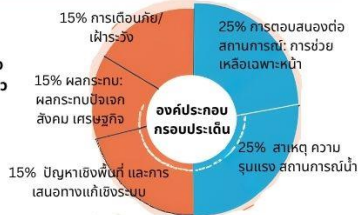
การรายงานข่าวน้ำท่วมในทั้งสองช่วงเวลาให้ประโยชน์ที่สำคัญแก่ผู้รับสาร เช่น การให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่เป็นระบบ การลดความสับสนในช่วงวิกฤต การสะท้อนเสียงของผู้ประสบภัย และการกระตุ้นให้เกิดการช่วยเหลือ อย่างไรก็ตาม ยังพบว่ามีพื้นที่ที่สามารถพัฒนาได้เพื่อให้สอดคล้องกับความ



คาดหวังของสังคมได้มากยิ่งขึ้น ดังนั้น จากการอภิปรายผลการศึกษาเปรียบเทียบคิดการรายงานข่าวในภาวะวิกฤตและการถอดบทเรียนงานวิจัยก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยสรุปเป็นโมเดลในการรายงานข่าววิกฤตน้ำท่วมที่สำนักข่าวสามารถเน้นจุดเด่นของการรายงานข่าวและประเด็นที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อสร้างแนวทางการสื่อสารที่ตอบสนองสถานการณ์ฉุกเฉินและส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างในระยะยาว ดังนี้

"โมเดลการรายงานข่าวน้ำท่วม"

1. สื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง
2. เน้นยับยั้งข่าวลือในภาวะวิกฤต
3. ตอบสนองเหตุการณ์ได้ทั้งระยะสั้นและระยะยาว
กรณีลือสับสนประเด็นและแนวทางการนำเสนอข่าว
ดังนี้



แนวทางการนำเสนอข่าว ระหว่างเกิดน้ำท่วม (During Flooding)

ระยะต้น: แจ้งเตือน-
รู้กับสถานการณ์

- บอกให้รู้ เตรียมรับมือ
 - เตือนภัย สภาพความรุนแรง
 - สถานการณ์น้ำ
- ผลลัพธ์: ลดความสับสนและความตื่นตระหนก เตรียมตัว

ระยะกลาง: แรงช่วย-ตอบสนองฉุกเฉิน

- การช่วยเหลือเฉพาะหน้า
- สะท้อนเสียงผู้ประสบภัย
- ติดตามปฏิบัติการบรรเทาภัยของเจ้าหน้าที่
- สาเหตุ และสถานการณ์น้ำ

ระยะปลาย: เปิดประเด็น ข่า
ผลกระทบ เชื่อมสู่การเปลี่ยนแปลง

- ผลกระทบ
- เสียงของคนในพื้นที่เรื่องปัญหาและการแก้ไข
- ระบบโครงสร้างการจัดการน้ำและภัยพิบัติ
- การช่วยเหลือผู้ประสบภัย

ผลกระทบระยะสั้นถูกสะท้อนออกมาชัดเจน

คนในพื้นที่ได้เห็นสาเหตุปัญหา และสื่อสารข้อเสนอ

การอภิปรายของสังคม

เพื่อเชื่อมต่อการรายงานข่าว After Flooding: ขยายประเด็นต่อไปสู่การฟื้นฟูนโยบายป้องกัน การเปลี่ยนแปลงระบบ โครงสร้าง พื้นที่ และการแก้ปัญหาในระยะยาว

ภาพที่ 3 โมเดลการรายงานข่าววิกฤตน้ำท่วมเพื่อแก้ปัญหาระยะยาว

ในช่วงเริ่มต้นของเหตุการณ์น้ำท่วม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สังคมให้ความสนใจและต้องการข้อมูลที่ชัดเจน การรายงานข่าวจำเป็นต้องตอบสนองสองมิติ



สำคัญ ได้แก่ การเชื่อมโยงข้อมูลฉุกเฉินกับแนวทางการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย และการขยายมิติการรายงานให้ครอบคลุมทั้งการช่วยเหลือเฉพาะหน้าและการแก้ปัญหาในระยะยาว เพื่อให้การรายงานข่าวมีประสิทธิภาพและสร้างความเข้าใจรอบด้าน การกำหนดองค์ประกอบของข่าวจึงถูกจัดสรรในสัดส่วนที่ชัดเจน ได้แก่ 25% สำหรับกรอบการตอบสนองต่อสถานการณ์ เช่น การช่วยเหลือเฉพาะหน้าและการอพยพ 25% สำหรับกรอบขอบเขต สาเหตุ และความรุนแรงที่เน้นรายงานสถานการณ์น้ำและปัจจัยที่นำไปสู่น้ำท่วม 15% สำหรับกรอบการเตือนภัยและเฝ้าระวัง เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเตือนภัยล่วงหน้าและการป้องกัน 15% สำหรับกรอบผลกระทบ เช่น ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม และ 15% สำหรับกรอบการรับรู้เชิงนโยบาย ที่มุ่งเน้นการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาระบบ การจัดสัดส่วนดังกล่าวช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการตอบสนองในช่วงวิกฤตและการวางรากฐานสำหรับการแก้ไขปัญหาในระยะยาว พร้อมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกระดับ

การรายงานวิกฤตน้ำท่วมไม่ควรหยุดอยู่เพียงการนำเสนอเหตุการณ์ แต่ควรขยายไปสู่การผลักดันการแก้ปัญหาเชิงนโยบาย โดยแนวทางการนำเสนอข่าวในช่วงเกิดน้ำท่วม (During Flooding) แบ่งออกเป็น 3 ระยะสำคัญ ได้แก่

ระยะต้น: แจ้งเตือนรู้ทันสถานการณ์ ซึ่งเน้นการแจ้งเตือนและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับสถานการณ์น้ำ การเตือนภัย และการเตรียมรับมือ ความสำคัญในระยะนี้คือการลดความสับสนและความตื่นตระหนกของประชาชน พร้อมสร้างความพร้อมในการรับมือวิกฤต

ระยะกลาง: เร่งความช่วยเหลือ-ตอบสนองสถานการณ์ฉุกเฉิน มุ่งเน้นนำเสนอประเด็นการช่วยเหลือฉุกเฉิน เช่น การสะท้อนเสียงผู้ประสบภัย การติดตามปฏิบัติการของเจ้าหน้าที่ และการอธิบายสาเหตุและสถานการณ์น้ำ เพื่อ



สร้างความมั่นใจและความเชื่อมั่นในระบบการจัดการและการตอบสนองของภาครัฐ พร้อมตรวจสอบ ขยายประเด็นการรับมือภาวะฉุกเฉินด้วย

ระยะปลาย:เปิดประเด็นย้ำผลกระทบ-เชื่อมสู่การเปลี่ยนแปลง

ให้ความสำคัญกับการนำเสนอผลกระทบที่เกิดขึ้นระดับปัจเจก สังคม และเศรษฐกิจ พร้อมเปิดพื้นที่ให้เสียงของผู้ประสบภัยและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถูกนำเสนอผ่านประเด็นเชิงนโยบาย เช่น การฟื้นฟูระยะยาวและการแก้ปัญหาเชิงระบบ ผลลัพธ์ในระยะนี้คือการกระตุ้นความสนใจของสังคมในการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายและการพัฒนาเชิงโครงสร้างที่ยั่งยืน ทั้งนี้ การรายงานในแต่ละระยะสามารถเชื่อมโยงไปสู่การรายงานเชิงลึกหลังเหตุการณ์น้ำท่วม แนวทางสู่การป้องกันและแก้ปัญหาในระยะยาว ใช้ข้อมูลจากการรายงานข่าวในช่วง 3 วันแรกเป็นฐานในการวางแผนและพัฒนานโยบาย เช่น การปรับปรุงระบบเตือนภัยและการบริหารจัดการน้ำสร้างพื้นที่สำหรับการสนทนาและข้อเสนอจากทุกภาคส่วน เช่น ผู้เชี่ยวชาญ ประชาชน และหน่วยงานรัฐ เชื่อมโยงประเด็นที่รายงานข่าวในระยะต้นไปสู่การแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้าง เช่น การวางแผนป้องกันน้ำท่วมในอนาคต และการสร้างความตระหนักรู้ในระดับชุมชน

สิ่งที่ได้จากกระบวนการและสัดส่วนการนำเสนอนี้ คือ ผลกระทบระยะสั้นถูกสะท้อนออกมาชัดเจน เสียงของผู้ประสบภัย (ทั้งสาเหตุ ปัญหา และข้อเสนอ) การอภิปรายของสังคม ซึ่งจะเชื่อมต่อการขยายประเด็นหลังน้ำท่วม ทั้งการฟื้นฟู นโยบายป้องกัน การเปลี่ยนแปลงระบบ โครงสร้าง พื้นที่ และการแก้ปัญหาระยะยาว



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

สำนักข่าวและองค์กรสื่อควรเสริมสร้างการสื่อสารเชิงนโยบายในข่าวน้ำท่วม สื่อควรนำเสนอประเด็นเชิงโครงสร้าง เช่น การวางแผนจัดการน้ำในระยะยาว และการพัฒนานโยบายที่ยั่งยืนเพื่อรองรับวิกฤตในอนาคต

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

จากโมเดลการนำเสนอข่าว กระบวนการและกรอบประเด็นกองบรรณาธิการสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการทำข่าวในภาวะวิกฤตให้เหมาะสมกับองค์กรได้ และ สามารถพัฒนาเป็นหลักสูตรในการอบรมพัฒนาความรู้และทักษะการรายงานข่าววิกฤตให้ผู้สื่อข่าวมีความเข้าใจด้านนโยบายและผลกระทบเชิงโครงสร้าง

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยโครงการศึกษาและพัฒนาแนวทางการตรวจสอบประเมิน และส่งเสริมคุณภาพเนื้อหารายการข่าวทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ปี พ.ศ. 2567

เอกสารอ้างอิง

Associated Programme on Flood Management. (2015). The Role of the Media in Flood Management. In *Associated Programme on Flood Management*. Retrieved December 2, 2024, from https://www.floodmanagement.info/publications/tools/Tool_2_2_The_Role_of_the_Media_in_Flood_Management.pdf



BBC News Thai. (2024, September 11). Chiang Rai floods:

Academics identify four reasons for Mae Sai floods, highlighting “unprecedented frequency” and increasing severity. *BBC News Thai*. <https://www.bbc.com/thai/articles/clynlpz097yo>

Bohensky, E. L., & Leitch, A. M. (2013). Framing the flood: a media analysis of themes of resilience in the 2011 Brisbane flood. *Regional Environmental Change*, 14(2), 475-488. <https://doi.org/10.1007/s10113-013-0438-2>

Crow, DA., & Lawlor, A. (2016). Media in the policy process: using framing and narratives to understand policy influences. *Rev Policy Res*, 33, 472–491. <https://doi.org/10.1111/ropr.12187>

Demeritt, D., & Nobert, S. (2014). Models of best practice in flood risk communication and management. In *Environmental Hazards*, 13(4), 313-328, DOI: 10.1080/17477891.2014.924897

Donaldson, A., Lane, S., Ward, N., & Whatmore, S. (2013). *Overflowing with issues: following the political trajectories of flooding*. *Environ Plann C31*: 603-618. <https://doi.org/10.1068/c11230>

Earth Journalism Network. (2016, June 9). *Reporting on disasters*. Retrieved December 3, 2024, from <https://earthjournalism.net/resources/tipsheet/reporting-on-disasters>

- Happer, C., & Philo, G. (2013). The role of the media in the construction of public belief and social change. *Journal of Social and Political Psychology, 1*(1), 321-336.
<https://doi.org/10.5964/jspp.v1i1.96>
- Houston, J. Brian et al. (2012). Social media and disasters: A functional framework for social media use in disaster planning, response, and research. *Disasters 39*(1), 1-22.
- Howland, D., Becker, M. L., & Prelli, L. J. (2006). Merging content analysis and the policy sciences: A system to discern policy-specific trends from news media reports. *Policy Sciences, 39*(3), 205–231. <https://doi.org/10.1007/s11077-006-9016-5>
- Jones, M. D., Brown, T. C., & McBeth, M. K. (2014). *The science of stories: Applications of the narrative policy framework in public policy analysis*. Palgrave Macmillan.
- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2014). *The elements of journalism: What newspeople should know and the public should expect* (3rd ed.). Three Rivers Press.
- Manager Online. (2024, October 5). Unprecedented! Ping River overflows in northernmost area of Chiang Mai's Mueang district, reaching 2 meters in some areas, forcing residents to fend for themselves. *Manager Online*.
<https://mgronline.com/local/detail/9670000094696>



McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage Publications.

National Hydroinformatics Data Center-Thaiwater.net. (n.d.).

<https://www.thaiwater.net/report#flood>

Olshansky, R., & Chang, SE. (2009). Planning for disaster recovery: Emerging research needs and challenges. *Prog Plan* 72, 200-209. <https://doi.org/10.1016/j.progress.2009.09.001>

Pfefferbaum, P., Elana, N., Summer, D. N., Pascal, N., Rose, L., Pfefferbaum, R., L., & Ambreen, R. (2014). Disaster media coverage and psychological outcomes: descriptive findings in the extant research. *Current Psychiatry Reports*, 16(9), 464-464. doi: 10.1007/S11920-014-0464-X

Phanthuwongpakdee, N. (2024, October 8). Monsoon 2024: When lifelines become disasters - Exploring Thailand's flood situation and adaptation strategies. SDG Move. <https://www.sdgmovement.com/2024/10/07/flood-thailand-mitigation/>

Picard, R. G. (2004). Commercialism and newspaper quality. *Newspaper Research Journal*, 25(1), 54-65.

Schudson, M. (2008). *Why democracies need an unlovable press*. Polity.

Smith, A., Porter, J. J., & Upham, P. (2017). We cannot let this happen again: Reversing UK flood policy in response to the

- Somerset Levels floods, 2014. *J Environ Plan Manag*, 60, 351-369. <https://doi.org/10.1080/09640568.2016.1157458>
- Thai PBS. (2024, September 17). *Mekong River overflows into riverside communities: “Ban Paeng” Nakhon Phanom*. Thai PBS. <https://www.thaipbs.or.th/news/content/344272>
- Thairath. (2024, September 12). *Severe Flooding in Chiang Rai: The Worst Crisis in Decades, Warning of Mekong River Overflow*. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/scoop/theissue/2813938>
- Thistlethwaite, J., Henstra, D., Minano, A., & Dordi, T. (2019). Policy framing in the press: analyzing media coverage of two flood disasters. *Regional Environmental Change*, 19(8), 2597-2607. <https://doi.org/10.1007/s10113-019-01576-7>
- Wahlberg, A. A. F., & Sjöberg, L. (2000). Risk perception and the media. *Journal of Risk Research*, 3(1), 31-50. <https://doi.org/10.1080/136698700376699>



บทความวิชาการ

แนวทางการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ตลาดโลก

ภคภาคิน หาญจริง¹ และ อัญรินทร์ ธีรารัตน์พัฒน์²

Received 23 February 2025

Revised 10 June 2025

Accepted 24 June 2025

บทคัดย่อ

ปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงไทยต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคและการแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดโลก แนวทางการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทย จึงต้องให้ความสำคัญกับการเป็นผู้นำด้านเนื้อหา (Trendsetter) และการสร้างเนื้อหาที่เป็นสากล อีกทั้งต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ โดยเฉพาะการเรียนรู้จากความสำเร็จของต่างประเทศและการปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัล จึงจะเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงไทยสู่ความสำเร็จในระดับโลก

สำหรับข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ภาครัฐควรสนับสนุนด้านเงินทุน มาตรการภาษี การประชาสัมพันธ์ และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ควบคู่กับการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และรองรับเทรนด์ใหม่ในระดับโลก นอกจากนี้ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศด้านการผลิตและการตลาด เพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจ และส่งเสริมให้ไทยก้าวขึ้นเป็นผู้นำด้านเนื้อหาบันเทิงผ่านการผลิตเนื้อหาบันเทิงไทยที่ทันสมัย

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวารสารศาสตร์คอนเวอร์เจนซ์และสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ คณะนิเทศศาสตร์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์, e-mail phakphakhinhar@pim.ac.th

² ดร., นักวิชาการอิสระ, e-mail dr.tubtimanyarin@gmail.com



และโดดเด่น พร้อมทั้งจัดตั้งศูนย์ข้อมูล (Data Center) สำหรับการรวบรวม และวิเคราะห์เทรนด์ในอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้กำกับ นักแสดง นักลงทุน หรือหน่วยงานรัฐ ควรมีบทบาทร่วมกันในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงไทยให้เติบโต และเป็นพลังสำคัญในการส่งเสริม Soft Power ของไทยในเวทีสากล

คำสำคัญ: เนื้อหาบันเทิงไทย, การพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทย, อุตสาหกรรมบันเทิงไทย, อุตสาหกรรมบันเทิงอินเดีย, อุตสาหกรรมบันเทิงจีน, ตลาดบันเทิงโลก



Guidelines for developing Thai entertainment contents into the global market

Phakphakhin Harnching³ and Anyarin Terathananpat⁴

Abstract

Thailand's entertainment industry is undergoing profound transformation due to shifting consumer behavior and intensified global competition. To thrive, it must prioritize trendsetting content and international appeal, drawing on global success stories and adapting to the digital age. This strategic shift will be key to driving the industry toward global recognition and sustainable growth.

Policy support is essential—through funding, tax incentives, intellectual property protection, and international promotion—alongside continuous talent development to foster creativity and keep pace with global trends. Encouraging cross-border collaboration in production and marketing, as well as establishing

³ Lecturer, Convergent Journalism and Creative Digital Media Program, Faculty of Communication Arts, Panyapiwat Institute of Management, e-mail phakphakhinhar@pim.ac.th

⁴ Ph.D., Independent Scholar, e-mail dr.tubtimanyarin@gmail.com

a centralized data center for trend analysis, will further enhance Thailand's role as a creative content leader. All stakeholders—including producers, directors, actors, investors, and government agencies—must work collectively to strengthen the industry and promote Thai Soft Power on the global stage.

Keywords: Thai entertainment contents, Thai entertainment content development, Thai entertainment industry, Indian entertainment industry, Chinese entertainment industry, global entertainment market



บทนำ

เมื่อกล่าวถึงอุตสาหกรรมบันเทิงในกระบวนทัศน์ดั้งเดิม พบว่า อุตสาหกรรมบันเทิงมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน โดยสามารถสืบย้อนกลับไปได้ถึงยุคสมัยของอารยธรรมโบราณ (ราว 3,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช) ความบันเทิงในระยะแรกเริ่มมักอยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องราว การเล่นดนตรี การเต้นรำ และการแสดงละคร ซึ่งไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน แต่ยังเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมร่วมของสังคม (Chris, 2024)

ในศตวรรษที่ 19 อุตสาหกรรมบันเทิงเริ่มเข้าสู่ความเป็น “สมัยใหม่” โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ที่มีการแสดงรวมรูปแบบทั้งตลก ดนตรี และการเต้นรำ นอกจากนี้ ได้มีเทคโนโลยีการฉายภาพเคลื่อนไหวของพี่น้องลูมิเียร์ (Lumière Brothers) ที่กรุงปารีสในปี ค.ศ. 1895 (Chris, 2024)

ต้นศตวรรษที่ 20 ฮอลลีวูดเป็นศูนย์กลางของการผลิตภาพยนตร์ โดยมีภาพยนตร์เรื่อง *The Jazz Singer* (1927) เป็นก้าวแรกของยุคภาพยนตร์เสียงพร้อมกันนั้น โทรทัศน์และวิทยุก็เป็นสื่อใหม่ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 และเปลี่ยนวิธีการบริโภคสื่อของผู้ชมในวงกว้าง (Anderson, 2006)

เดิมทีอุตสาหกรรมบันเทิงนี้ครอบคลุมเนื้อหาต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ละคร ละครเวที ดนตรี นิตยสาร และหนังสือเล่ม ซึ่งถูกควบคุมโดยสตูดิโอใหญ่ ค่ายเพลง สำนักพิมพ์ และเครือข่ายการออกอากาศ (Vogel, 2020) ต่อมา การปฏิวัติดิจิทัลได้เปลี่ยนโฉมอุตสาหกรรมบันเทิงอีกครั้ง การมาของอินเทอร์เน็ต บริการสตรีมมิ่ง และโซเชียลมีเดีย เปิดโอกาสให้ผู้สร้างเนื้อหาบันเทิงทั่วโลกสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน โดยเผยแพร่เนื้อหาบันเทิงผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Over-the -Top: OTT) (Vogel, 2020)

จากรายงานของ PwC (2024 a) ระบุว่า การสมัครสมาชิกบริการวิดีโอแบบ OTT ทั่วโลกจะเพิ่มขึ้นเป็น 2.1 พันล้านรายในปี 2028 จาก 1.6 พันล้านราย



ในปี ค.ศ. 2023 โดยครัวเรือนอเมริกันมีการสมัครใช้บริการสตรีมมิ่งที่แตกต่างกัน จำนวนสี่รายการ โดยใช้จ่ายเงินประมาณ 47 ดอลลาร์สหรัฐต่อเดือน (Chen, 2025) ในส่วนของไทย บริการวิดีโอแบบ OTT ในปี พ.ศ. 2567 เติบโตขึ้น 27% จากปี พ.ศ. 2566 (PwC, 2024 b)

ข้อมูลจาก YouGov (Tan, 2023) ระบุว่า Netflix เป็นบริการสตรีมมิ่งที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทย โดยมีผู้บริโภครกว่า 35% สมัครเป็นสมาชิก ลำดับต่อมา คือ TrueID ซึ่งเป็นผู้ให้บริการ OTT สัญชาติไทย โดยมีผู้บริโภครกว่า 21% สมัครเป็นสมาชิก ในส่วนของ Disney+ Hotstar อยู่อันดับสาม โดยมีผู้บริโภครกว่า 13% สมัครเป็นสมาชิก ในขณะที่แพลตฟอร์มสัญชาติจีนอย่าง Viu, WeTV และ iQIYI รวมถึง AIS Play (ผู้ให้บริการ OTT สัญชาติไทยอีกแห่งหนึ่ง) Amazon Prime Video และ Apple TV+ มีผู้บริโภครสมัครเป็นสมาชิกเป็น 11% 11% 10% 7% 4% และ 3% ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมบันเทิงไทยยังคงต้องเผชิญกับความท้าทายอีกมากมาย เช่น การแข่งขันที่สูงขึ้นจากต่างประเทศและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภค ดังนั้น การปรับตัวและพัฒนาเนื้อหาบันเทิงให้มีความน่าสนใจ มีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย จึงเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงไทยสู่ความสำเร็จในระดับโลก

กระบวนการต้นตัมของอุตสาหกรรมบันเทิง

ในส่วนของกระบวนการต้นตัมของอุตสาหกรรมบันเทิง มีรายละเอียดสำคัญ (Dhiman, 2023; Vinet, 2020; Chen, 2025; Vogel, 2020) ดังนี้

1. **การสร้างเนื้อหา** ในอดีต การสร้างเนื้อหาส่วนใหญ่ถูกสร้างโดยนักเขียน ผู้กำกับ นักดนตรี และศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญเหล่านี้ทำงานภายใต้โครงสร้าง



และลำดับชั้นที่กำหนดไว้ ซึ่งต้องใช้เงินลงทุนจำนวนมากและการเข้าถึงอุปกรณ์ และทรัพยากรเฉพาะทาง

2. **รูปแบบการเผยแพร่** การเผยแพร่เนื้อหาจะเผยแพร่ผ่านรูปแบบทาง กายภาพ เช่น โรงภาพยนตร์ ซีดี/ดีวีดี หนังสือ หรือโทรทัศน์และวิทยุที่ออกอากาศ

3. **การควบคุมอุตสาหกรรม** อุตสาหกรรมบันเทิงถูกควบคุมโดยสตูดิโอ ภาพยนตร์รายใหญ่ ค่ายเพลง สำนักพิมพ์ หรือเครือข่ายโทรทัศน์และวิทยุ เป็น การควบคุมการเข้าถึงทรัพยากรการผลิต ช่องทางการเผยแพร่ และแพลตฟอร์ม การตลาด

4. **การบริโภคแบบ passive** กระบวนทัศน์ดั้งเดิมส่งเสริมรูปแบบการ บริโภคแบบ passive ซึ่งผู้บริโภคต้องพึ่งพากำหนดเวลาของผู้แพร่ภาพและเสียง หรือวันที่วางจำหน่ายภาพยนตร์ หนังสือ และถูกจำกัดไว้แค่บริโภคเนื้อหาบันเทิง เท่านั้น

5. **รูปแบบรายได้** แหล่งรายได้หลักสำหรับอุตสาหกรรมบันเทิง คือ การขายตัวภาพยนตร์ การขายสื่อทางกายภาพ เช่น หนังสือ ค่าธรรมเนียม โบנוญัต และรายได้จากการโฆษณา

ความสำคัญของยุคดิจิทัลที่มีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมบันเทิง

ความสำคัญของยุคดิจิทัลที่มีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมบันเทิง มีรายละเอียดสำคัญ (Dhiman, 2023; Chen, 2025; Krings, n.d.; DEPA, n.d.; Wisesight, 2024; Wisesight, 2025; Vogel, 2020; Vongstapanalert et al, 2024) ดังนี้

1. **การสร้างเนื้อหาเป็นประชาธิปไตย** เทคโนโลยีดิจิทัลได้เพิ่มขีด ความสามารถในการเข้าถึงของผู้สร้างเนื้อหาบันเทิงและทำลายอุปสรรคใน การเข้าร่วม ด้วยอุปกรณ์ราคาไม่แพง ซอฟต์แวร์ตัดต่อ และแพลตฟอร์มออนไลน์



ที่มีความพร้อม บุคคลทั่วไปสามารถผลิตและเผยแพร่ผลงานของพวกเขาไปทั่วโลก โดยไม่ขึ้นกับผู้ควบคุมแบบดั้งเดิม

2. การเผยแพร่แบบ Direct-to-Consumer ผู้สร้างเนื้อหาบันเทิงสามารถเข้าถึงผู้ชมได้โดยตรง ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น YouTube หรือ TikTok ที่มอบโอกาสให้ผู้สร้างมีความอิสระในการสร้างเนื้อหาบันเทิงและสร้างรายได้จากเนื้อหาของพวกเขา

3. ความท้าทายด้านลิขสิทธิ์ เนื้อหาบันเทิงสามารถแบ่งปันหรือคัดลอกเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์และการสูญเสียรายได้สำหรับผู้สร้างและเจ้าของสิทธิ์ ทำให้ต้องสร้างความตระหนักรู้ การปรับปรุงกฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาให้เข้มแข็ง การใช้เทคโนโลยีในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ การจัดการสิทธิ์ดิจิทัล ข้อตกลงสิทธิ์การใช้งาน และมาตรการต่อต้านการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา

4. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค ผู้บริโภคมีความต้องการประสบการณ์ที่เป็นส่วนตัว เนื้อหาตรงตามความต้องการ และมีความสมจริงเพิ่มขึ้น อีกทั้งสามารถเข้าถึงเนื้อหาจำนวนมากมหาศาลได้ทุกที่ทุกเวลาและบนอุปกรณ์หลายเครื่อง

5. การขับเคลื่อนธุรกิจด้วยข้อมูลเชิงลึกและการตลาดแบบกำหนดเป้าหมาย ผู้สร้างเนื้อหาบันเทิงสามารถเข้าถึงข้อมูลผู้บริโภคเชิงลึก เพื่อนำมาวิเคราะห์ได้อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ทำให้ผู้สร้างเนื้อหาบันเทิงสามารถรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการและรูปแบบการบริโภค มาสร้างสรรค์เนื้อหาบันเทิงได้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค

6. รูปแบบการสร้างรายได้ มีรูปแบบรายได้ใหม่ ๆ นอกเหนือจากวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น บริการสตรีมมิ่งแบบสมัครสมาชิก รูปแบบการจ่ายต่อการดู



แพลตฟอร์มการระดมทุน ความร่วมมือกับแบรนด์ และการโฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายได้กลายเป็นแหล่งรายได้สำหรับผู้สร้างเนื้อหาบันเทิง

7. การเข้าถึงเนื้อหาระดับโลกและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม

ปัจจุบัน ผู้บริโภคมีความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาระดับโลก ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมและการสัมผัสกับมุมมองที่หลากหลาย ผู้สร้างเนื้อหาสามารถเข้าถึงผู้บริโภคต่างประเทศได้อย่างง่ายดาย

โอกาสของเนื้อหาบันเทิงไทยในตลาดโลก

ในปัจจุบัน แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (OTT) เติบโตขึ้นทุกปีด้วยการสมัครสมาชิกเพื่อรับชมของผู้บริโภค ตามสถิติของสมาคมภาพยนตร์แห่งอเมริกา (MPAA) การสมัครเป็นสมาชิกรับชมเนื้อหาบันเทิงของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (OTT) แชนจ์หน้าการสมัครเป็นสมาชิกของเคเบิลทีวีทั่วโลก โดยเพิ่มขึ้น 27% ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2017 ด้วยการเติบโตอย่างรวดเร็วดังกล่าว แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งจึงกลายเป็นรูปแบบการเผยแพร่เนื้อหาบันเทิงที่โดดเด่นในอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีมูลค่า 100,000 ล้านดอลลาร์จากทั่วโลก โดยเติบโตในด้านขนาดถึง 9% ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2017 (Liptak, 2019) นอกจากนี้ วิกฤตการณ์โควิด-19 ได้ทำให้การเจาะตลาดของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเร่งตัวขึ้นอย่างมาก เห็นได้จากราคาหุ้นของ Netflix พุ่งสูงขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตของผู้ชมเนื้อหาบันเทิงจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งในช่วงเวลาเดียวกัน (Duprey, 2020)

จุดเด่นของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง ได้แก่ การควบคุมบริการด้วยอัลกอริทึมที่สามารถเสนอเนื้อหาบันเทิงที่ปรับแต่งให้แก่ผู้ชมแต่ละรายตามรสนิยมส่วนบุคคล รวมถึงเป็นคลังเก็บรวบรวมภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือรายการต่าง ๆ ที่เคยฉายทางโทรทัศน์และโรงภาพยนตร์ รวมถึงซีรีส์และภาพยนตร์เรื่องใหม่ที่แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเป็นผู้ผลิตเอง (นิยมเรียกกันว่า Original Series หรือ Original Movie) ให้แก่ผู้ชมอีกด้วย (Özgün & Treske, 2021)



Prasitphon (2025) กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการ “ไทยพันธุ์ทรนด จัปกระแสนิยมมั่งกับความสำเร็จอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงโลก” จัดโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 21-23 มกราคม พ.ศ. 2568 ที่ผ่านมา ไว้ว่า ก่อนหน้านี้ การรับชมเนื้อหาบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต เราต้องดาวน์โหลดก่อนรับชมราวครึ่งชั่วโมง ถึงจะได้ชมเนื้อหาบันเทิงที่เราสนใจ แต่เมื่อมีเทคโนโลยี Streaming เกิดขึ้น ผู้ชมไม่ต้องเสียเวลาดาวน์โหลดก็สามารถรับชมเนื้อหาบันเทิงได้เลยทันที

จากจุดเด้นดังกล่าว ทำให้มีแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเกิดใหม่มากมาย ทั้งจากฝั่งสหรัฐอเมริกา ได้แก่ AppleTV, Disney+, Hulu และ Prime จากฝั่งอังกฤษก็มี iPLAYER ของสำนักข่าว BBC จากฝั่งเอเชียก็มี WeTV และ iQIYI ของจีน Viu ของฮ่องกง และ TVer ของญี่ปุ่น สำหรับแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งของไทยก็มี OneD จากช่อง One, Vipa จากไทยพีบีเอส MonoMax จากช่องโมโน และอื่น ๆ อีกมากมาย การเติบโตของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งทั้งของไทยและต่างประเทศนี้แสดงให้เห็นว่า สื่อบันเทิงไทยสามารถนำเนื้อหาบันเทิงที่ผลิตในไทย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ สารคดี การ์ตูนแอนิเมชัน ฯลฯ เผยแพร่ผ่านทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งทั้งของไทยและต่างประเทศได้ ถือเป็นการขยายกลุ่มผู้ชมให้กว้างไกลในระดับโลก

Prasitphon (2025) ยังได้กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า เนื้อหาบันเทิงที่ผู้ผลิตชาวไทยได้สร้างสรรค์ขึ้นมาไม่ได้จำกัดผู้รับชมแค่ในประเทศเท่านั้น แต่เป็นความพยายามที่จะทำให้เนื้อหาบันเทิงได้เผยแพร่ไปสู่ผู้ชมทั่วโลกโดยแนวทางสำคัญที่จะทำให้เนื้อหาบันเทิงไทยสู่สากล ผู้ผลิตต้องบริหารเรื่องลิขสิทธิ์ตั้งแต่ต้น เช่น เพลงที่นำมาใช้ในเนื้อหาบันเทิง จะทำให้เนื้อหาบันเทิงไทยมีโอกาสเผยแพร่สู่สากลได้ง่ายขึ้น



ปัจจัยที่สำคัญอีกสองประการ Prasitphon (2025) กล่าวว่าเป็นเรื่องของภาษาที่นำเสนอในเนื้อหาบันเทิงไทย แน่นอนว่าภาษาไทยคือภาษาหลัก แต่หากมีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ และภาษาอื่น ๆ ก็จะช่วยให้นิเวศบันเทิงไทยเผยแพร่สู่สากลได้กว้างไกลขึ้น นอกจากนี้ ผู้ชมจากต่างประเทศ เช่น ชาวจีนหรือชาวอินโดนีเซีย ต่างก็เสนอตัวช่วยแปลเป็น subtitle ให้ นี่จึงเป็นโอกาสอันดีที่ผู้ผลิตจะลดขั้นตอนการดำเนินงานได้อีกขั้นตอนหนึ่ง รวมถึงผู้ผลิตชาวไทยควรได้เข้าร่วมงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่มีตลาดเนื้อหา (content market) รวมอยู่ในงานด้วย สิ่งนี้จะช่วยให้ผู้ผลิตเนื้อหาบันเทิงไทยได้มีโอกาสทำความรู้จักกับผู้ผลิต ผู้จัดจำหน่าย หรือผู้นำเข้าเนื้อหาบันเทิงในต่างประเทศได้

Sarunyakub (2025) กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า การที่ผู้ผลิตเนื้อหาบันเทิงไทยจะก้าวไปสู่สากล เราต้องเอาชนะตลาดในไทย เราต้องเข้าใจคนไทยเสียก่อน เราถึงจะชนะตลาดนั้น เช่นเดียวกัน หากเราอยากชนะในตลาดต่างประเทศ เราก็ต้องเข้าใจคนต่างชาติในประเทศที่เราจะนำเนื้อหาบันเทิงไทยไปเผยแพร่

อุตสาหกรรมบันเทิงอินเดีย

เมื่อพิจารณาอุตสาหกรรมบันเทิงอินเดียที่ได้เจาะตลาดต่างประเทศ เห็นได้ว่าที่ผ่านมา มีภาพยนตร์อินเดียเผยแพร่ผ่านทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Netflix ที่โด่งดังและเป็นกระแสไปทั่วโลก ได้แก่ คังคุไบและมหาราชชา แน่นอนว่าปัจจัยที่ทำให้โรงของอุตสาหกรรมบันเทิงอินเดียโบกสะบัดในตลาดต่างประเทศได้อย่างสง่างาม นั่นก็คือการพัฒนาคุณภาพของเนื้อหาบันเทิง รวมถึงการได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากรัฐบาลอินเดียที่ผลักดันให้อุตสาหกรรมบันเทิงของอินเดียเติบโตอย่างก้าวหน้า (Ahuja, 2021)



Saminathan (2025) ผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ เรื่อง มหาราชา ได้นำเสนอมุมมองของการผลิตภาพยนตร์อินเดียในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า ผู้เขียนบทจะคิดถึงความต้องการของผู้ชมเป็นหลักกว่าผู้ชมอยากเห็นอะไร ในภาพยนตร์บ้าง เพื่อให้เมื่อผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์แล้วผู้ชมจะสามารถมีส่วนร่วมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ เอกลักษณะของภาพยนตร์อินเดียที่แต่ก่อนจะมีการร้องเพลงและเต้นรำมากถึง 40 เพลงในภาพยนตร์เรื่องเดียว แต่ปัจจุบัน จะเหลือเพียง 4-5 เพลง และเครื่องแต่งกายของตัวละครก็ดูมีความทันสมัยขึ้น นอกจากนี้ จำนวนชั่วโมงการทำงานของกองถ่ายภาพยนตร์อินเดียก็ยึดถือตามสากล นั่นคือทำงาน 12 ชั่วโมงต่อวัน นอกเหนือจากนี้ ก็จะได้รับค่าตอบแทนเพิ่ม

ในส่วนของการกำกับการแสดง Saminathan (2025) กล่าวว่า ผู้กำกับการแสดงของภาพยนตร์อินเดียจะมีความละเอียดสูงในการถ่ายทำ โดยจะต้องถ่ายหลายเทคเพื่อเก็บภาพที่ดีที่สุดให้ได้มากที่สุด รวมถึงแต่ละเทคจะวางเฟรมกล้องไม่เหมือนกัน ที่สำคัญ ผู้กำกับสามารถเปลี่ยนแปลงบทรได้เลยทันทีในกองถ่าย หากคิดว่ามันเหมาะสมกับภาพยนตร์มากกว่าบทเดิมที่เขียนไว้แล้ว ส่วนในฉากบู๊ก็จะมีผู้กำกับคิวบู๊เพียงอย่างเดียวมาดูแล รวมถึงจะไม่ให้นักแสดงนำต้องแสดงในฉากบู๊เอง โดยจะมีแอสตันดอินมาเล่นแทน ซึ่งผู้มาเล่นแทนจะต้องมีรูปร่างหน้าตาที่คล้ายกันกับตัวนักแสดงนำเพื่อความสมจริงของภาพยนตร์

เมื่อก้าวถึงความท้าทายในการผลิตภาพยนตร์อินเดีย Dastidar และ Elliott (2020) กล่าวว่า ความท้าทายที่สำคัญคือการใช้งบประมาณในการผลิตที่สูงขึ้นเพื่อดึงดูดผู้ชม เนื่องจากผู้ชมมีความซับซ้อนมากขึ้น เช่น ปฏิเสธพล็อตเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จมากขึ้น ในขณะเดียวกัน ผู้ชมภาพยนตร์ชนชั้นกลางขึ้นไปก็เลือกรับชมภาพยนตร์ผ่านทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง



จากปรากฏการณ์ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่า การเจาะตลาดภาพยนตร์อินเดียทั้งในประเทศและต่างประเทศผ่านทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Netflix เป็นแนวทางสำคัญในการสร้างรายได้ให้สูงขึ้นนอกเหนือจากรายได้ที่มาจากการจำหน่ายตั๋วชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว เนื่องจากผู้รับชมชาวอินเดีย รวมถึงผู้ชมจากทั่วโลก ล้วนมีพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์ผ่านทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเพิ่มมากขึ้นไม่ต่างกัน ทำให้เห็นว่าแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งมีบทบาทสำคัญต่ออุตสาหกรรมบันเทิงในยุคดิจิทัลสูงชันเรื่อย ๆ

อุตสาหกรรมบันเทิงไทย

ปัจจุบัน รัฐบาลไทยกำลังให้ความสำคัญกับการผลักดัน Soft Power ผ่านทางภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือดนตรี ให้มีอิทธิพลต่อคนต่างชาติ เพื่อให้ชาวต่างชาติเกิดความรักความชื่นชอบในวัฒนธรรมไทย อยากมาเที่ยวเมืองไทย ใช้สินค้าของไทย เรียนรู้ภาษาไทย และอื่น ๆ อีกมากมาย

Phuwakul (2025) กล่าวถึงภาพยนตร์ไทยกับ Soft Power ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า โดยส่วนตัวมีความมั่นใจในศักยภาพของภาพยนตร์ไทยในการก้าวสู่ระดับโลก และเชื่อว่าการทำภาพยนตร์ที่ดี มีคุณภาพ ตั้งแต่บทโปรดักชั่น การตัดต่อ และการโปรโมท คือหนทางสู่ความสำเร็จ ยกตัวอย่างภาพยนตร์ เรื่อง หลานม่า ที่ประสบความสำเร็จทั่วโลก สะท้อนให้เห็นว่าเนื้อหาที่ดีสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกชาติ ทุกภาษา นอกจากนี้ ยังเชื่อว่า Soft Power ต่าง ๆ ของไทย เช่น อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว มีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์ไทยประสบความสำเร็จในตลาดโลก และเชื่อว่า Soft Power สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกเนื้อหา ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ สิ่งที่คุณผลิตภาพยนตร์ไทยต้องการมากที่สุด นั่นก็คือการสนับสนุนจากภาครัฐในด้านต่าง ๆ เช่น สิทธิพิเศษทางภาษี การโฆษณา



ประชาสัมพันธ์ ในส่วนของปัญหา มองว่าปัญหาในการผลิตเนื้อหาบันเทิงยุคนี้ คือ การแข่งขันที่สูงขึ้นจากเนื้อหาบันเทิงทั่วโลก และเวลาของผู้ชมที่มีจำกัด

เมื่อพูดถึงความท้าทายของผู้ผลิตภาพยนตร์ Aree (2025) กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวว่า เทรนด์ในอุตสาหกรรมบันเทิงที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วคือความท้าทายสำคัญของผู้ผลิตภาพยนตร์ เพราะฉะนั้น การเป็นผู้นำด้านเนื้อหา (Trendsetter) คือสิ่งสำคัญในยุคนี้ ยกตัวอย่างภาพยนตร์ เรื่อง 4Kings ที่ประสบความสำเร็จจากการเล่าเรื่องราวที่แตกต่าง และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมเฉพาะสำหรับเนื้อหาบันเทิงยังมีแนวโน้มเติบโตสูง เพราะตอบโจทย์ความต้องการของผู้ชมทั่วโลกที่ต้องการรับชมเนื้อหาบันเทิงที่หลากหลายจากทั่วทุกมุมโลก แม้ปัญหาในการผลิตเนื้อหาบันเทิงในยุคนี้คือมีต้นทุนที่สูงขึ้นและการแข่งขันที่สูงขึ้นในต่างประเทศ แต่ก็เชื่อว่า การเข้าใจอุตสาหกรรมและการบริหารจัดการต้นทุน และรายได้อย่างชาญฉลาด คือปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จ ที่สำคัญคือ หากภาครัฐสนับสนุนในด้าน Data Center เพื่อช่วยวิเคราะห์เทรนด์และพฤติกรรมผู้บริโภค จะช่วยทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงไทยก้าวไปได้ไกลมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม

นอกจากนี้ Kaewthong (2025) ยังได้สรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการนำภาพยนตร์ไทยสู่ตลาดโลกในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยควรให้ความสำคัญกับบทภาพยนตร์ (Script) เป็นอันดับแรก โดยเนื้อหาของภาพยนตร์ควรมีความเป็นสากล เพื่อให้ผู้ชมทั่วโลกเข้าใจง่าย นอกจากนี้ควรมีการโปรโมทภาพยนตร์ไปยังกลุ่มผู้ชมในแต่ละประเทศ โดยต้องมีการสร้างความร่วมมือกับ Partner ในต่างประเทศ เพื่อช่วยในการจัดจำหน่ายแน่นอนว่าประเทศคู่แข่งที่น่าจับตามองของไทย คือ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ แต่อย่างไรก็ไม่ควรยึดติดกับการแข่งขัน แต่ควรเน้นการพัฒนาคุณภาพของภาพยนตร์

Kaljareuk (2025) ได้แสดงความคิดเห็นในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวไว้ว่า การจะขับเคลื่อนเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ระดับโลก เนื้อหาต้องดี มี Concept



ที่แข็งแกร่ง ยกตัวอย่างซีรีส์ เรื่อง สืบสันดาน ที่ประสบความสำเร็จบน Netflix แม้ไม่ได้คาดหวังกลุ่มผู้ชมต่างชาติไว้ แต่ก็ได้รับการยอมรับจากผู้ชมทั่วโลก ตนเองมองว่า แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งมีส่วนช่วยให้ซีรีส์ไทยเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้มากขึ้น รวมถึงช่วยลดข้อจำกัดในการนำเสนอเนื้อหา นอกจากนี้ ตนเองยังเชื่อมั่นว่า Soft Power ของไทย เช่น วัฒนธรรม ประเพณี สามารถช่วยให้เนื้อหาบันเทิงไทยประสบความสำเร็จในตลาดโลก ในส่วนของปัญหา ตนเองมองว่าปัญหาในการผลิตเนื้อหาบันเทิงในยุคนี้ คือ เทรนด์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และพฤติกรรมผู้ชมที่เปลี่ยนไป แต่อย่างไรก็ตาม ตนเองเชื่อมั่นว่าเนื้อหาบันเทิงไทยมีศักยภาพและมีโอกาสที่จะเป็นที่นิยมในระดับโลก

ในส่วนของผู้ผลิตซีรีส์วายไทย Champa (2025) กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวว่า ตนเองเชื่อว่าแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งมีส่วนสำคัญในการทำให้เนื้อหาบันเทิงไทยเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก โดยเฉพาะซีรีส์วายไทยที่ได้นำเสนอวัฒนธรรมไทยและแหล่งท่องเที่ยวในซีรีส์ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ซีรีส์วายไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น ในส่วนของปัจจัยแห่งความสำเร็จของซีรีส์วายไทย นั่นก็คือ เนื้อหาและเคมีของนักแสดง แม้ปัญหาในการผลิตเนื้อหาบันเทิงในยุคนี้ คือ เทรนด์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และการแข่งขันที่สูงขึ้นในต่างประเทศ แต่ก็พยายามผลักดันให้นักแสดงจากซีรีส์วายไทยเป็นที่ยอมรับในฐานะนักแสดงทั่วไปให้ได้ เพื่อที่พวกเขาจะได้มีโอกาสทางการแสดงที่หลากหลายขึ้น เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

ในส่วนของเนื้อหาด้านดนตรี Suwankul (2025) ได้กล่าวไว้ในงานเสวนาวิชาการดังกล่าวว่า ดนตรีหรือเพลงคือสิ่งที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าไว้ด้วยกัน เป็นสิ่งที่สะท้อนความรู้สึกของผู้คนในแต่ละช่วงเวลา ในการทำเพลงให้ดี มีคุณภาพ คือ สูตรลับแห่งความสำเร็จ โดยตนเองมีความเชื่อว่าเพลงไทยมีโอกาสเป็น Soft Power ในตลาดโลกได้ หากเรามีศิลปินที่ดี ทีมทำเพลงที่ดี และมีคุณภาพ ที่สำคัญคือ ศิลปินต้องสามารถแสดงความเป็นตัวตนผ่านผลงานเพลงได้มากขึ้น



ยกตัวอย่าง มิลลิ ที่ประสบความสำเร็จจากความสามารถ ความกล้าแสดงออก และมีความแตกต่าง นอกจากนี้ หากได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐในการผลักดัน ผลงานเพลงไทยสู่ระดับโลก ก็จะช่วยทำให้เพลงไทยไปไกลมากขึ้นกว่าเดิม

จากงานเสวนาวิชาการดังกล่าว สรุปได้ว่า ผู้ผลิตเนื้อหาบันเทิงไทยควร ศึกษาและทำความเข้าใจอุตสาหกรรมบันเทิงและพฤติกรรมผู้บริโภคอย่าง สม่ำเสมอ อีกทั้งควรมีการพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และตอบสนองต่อเทรนด์ใหม่ ๆ ที่สำคัญคือ ภาครัฐ ควรมีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างจริงจัง เพื่อช่วยผลักดัน Soft Power ไทยสู่ระดับโลก

สอดคล้องกับจากงานวิจัย เรื่อง ประสิทธิภาพการดำเนินนโยบายของ ภาครัฐในการสนับสนุนการผลิตละครไทยในอุตสาหกรรมการบันเทิง (KerdkoonKit & Thirasirikul, 2023) พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนิน ธุรกิจผลิตละครไทยนั้นคือ เรื่องการขาดเงินทุนหรือการสนับสนุนงบประมาณจาก หน่วยงานภาครัฐ ทำให้การผลิตละครอาจจะไม่สมบูรณ์แบบเท่าที่ต้องการ นอกจากนี้ ยังมีปัญหาเรื่องบุคลากรขาดคุณภาพ การปิดกั้นความหลากหลายของเนื้อหา และการขาดโอกาสของผู้มีความสามารถแต่ขาดเงินทุน เพราะฉะนั้นทางผู้จัดละคร จึงมีความประสงค์ให้หน่วยงานภาครัฐให้การสนับสนุนด้านเงินทุนแก่ผู้ผลิตละคร ส่งเสริมให้มีการนำละครไทยไปประกวดในต่างประเทศ จัดตั้งกองทุนสนับสนุน เปิดกว้างด้านเนื้อหาและบทบาท และสนับสนุนด้านสถานที่ถ่ายทำ รวมถึงมีส่วนร่วม สร้างหรือร่วมลงทุนในการผลิตละคร เพื่อสร้างสรรค์ผลงานละครไทยออกมา ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมบูรณ์แบบที่สุดในระดับโลก รวมถึงเพื่อเป็นประเทศ ชี้นำในการผลิตละครที่สร้างสรรค์และมีรากฐานการผลิตที่เข้มแข็งและมี คุณภาพ



อุตสาหกรรมบันเทิงจีน

สำหรับอุตสาหกรรมบันเทิงจีน Kaewthong (2025) สรุปประเด็นสำคัญในงานเสวนาวิชาการดังกล่าว ดังนี้

จีนเป็นประเทศที่มีรายได้จากการส่งออกภาพยนตร์เป็นอันดับสองของโลก รองจากสหรัฐอเมริกา โดยจีนมีสตูดิโอถ่ายทำภาพยนตร์แบบครบวงจร ซึ่งในปี ค.ศ. 2025 คาดว่าจะมีคนจีนเข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์มากกว่า 200 ล้านคน ทว่าคนจีนกลับนิยมรับชมภาพยนตร์บนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งมากกว่าในโรงภาพยนตร์ อีกทั้ง คนจีนมีความซาตินิยมสูง จึงนิยมรับชมภาพยนตร์ของประเทศตัวเอง สำหรับภาพยนตร์ต่างประเทศที่ได้รับความนิยมในจีน ก็มีทั้ง ภาพยนตร์แอคชั่น การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์ที่สะท้อนวัฒนธรรม ซึ่งภาพยนตร์ไทยที่ได้รับความนิยมในจีน ได้แก่ สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก ฉลาดเกมส์โกง และหลานม่า อย่างไรก็ตาม รัฐบาลจีนยังคงมีข้อจำกัดในการนำเสนอเนื้อหาบางประเภท เช่น ภาพยนตร์ผี หรือเพศที่สาม นอกจากนี้ นักลงทุนจีนยังมีความสนใจจะร่วมลงทุนสร้างภาพยนตร์กับประเทศที่มีการผลิตในระดับคุณภาพอีกด้วย

หากบริษัทไทยที่จะร่วมทุนสร้างภาพยนตร์กับจีน จำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและมีความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน อีกทั้งควรมีทีมงานและนักแสดงจีนร่วมในภาพยนตร์ที่จะเข้าฉายในจีนด้วย ซึ่งแน่นอนว่า ภาพยนตร์ที่จะเข้าฉายในจีน ต้องผ่านการเซ็นเซอร์จากรัฐบาลจีนโดยสมบูรณ์แล้วนั่นเอง

ตัวอย่างการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ตลาดต่างประเทศ

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยจากภาพยนตร์ไทย จำนวน 3 เรื่อง และซีรีส์ไทย จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ ฉลาดเกมส์โกง, หลานม่า,



4Kings, และ สืบสันดาน ซึ่งสะท้อนถึงแนวทางการยกระดับเนื้อหาบันเทิงไทยให้สามารถแข่งขันในตลาดโลก

ตารางที่ 1: ตัวอย่างการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยสู่ตลาดต่างประเทศ

ชื่อเรื่อง	ลักษณะการพัฒนาเนื้อหา	จุดเด่นในการต่อยอดสู่ตลาดต่างประเทศ	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
1. ฉลาดเกมส์โกง	ดัดแปลงจากเรื่องราวจริงในสังคมไทย โดยนำเสนอผ่านแนวระทึกขวัญเชิงจิตวิทยา และตีแผ่ประเด็นทางสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา	เนื้อหาบันเทิงไทยสามารถเข้าใจได้ในระดับสากล สร้างอารมณ์ร่วมสูงในผู้ชมต่างชาติ อีกทั้งยังพร้อมถูกนำไปสร้างเป็นเวอร์ชันละครเวที และซีรีส์ในอนาคต	คว่ำรางวัลนานาชาติหลายเวที ทำรายได้สูงในเอเชีย และมีการรีเมคโดยบริษัทต่างชาติ
2. หลานม่า	สร้างสรรค์เรื่องราวที่ผสมผสานอารมณ์ขันกับครอบครัว และวัฒนธรรมชาวจีนในไทยได้อย่างลงตัว	ถ่ายทอดมุมมองที่เป็น “จีน+ไทยร่วมสมัย” ผ่านการเล่าเรื่องที่อบอุ่น เข้าใจง่าย ขยายฐานผู้ชมในจีนและเอเชีย	ประสบความสำเร็จบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งในจีนและได้รับความนิยมสูงในกลุ่มผู้ชมต่างชาติ
3. 4Kings	นำเสนอเรื่องราวจากชีวิตจริงของนักเรียนอาชีวะไทย โดยใช้รูปแบบกึ่งสารคดี กึ่งดราม่า สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของเยาวชน	สร้างความแตกต่างผ่านการเล่าเรื่องที่มีอารมณ์จริงจัง ความเป็น “Urban Local” ที่ผู้ชมต่างชาติเข้าใจง่าย	ได้รับการตอบรับอย่างดีในประเทศและกำลังอยู่ในขั้นตอนการขายลิขสิทธิ์ไปยังต่างประเทศ

ชื่อเรื่อง	ลักษณะการพัฒนาเนื้อหา	จุดเด่นในการต่อยอดสู่ตลาดต่างประเทศ	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
4. สืบสันดาน	สร้างจากแนวเรื่อง “สอบสวน + ความเชื่อพื้นถิ่น” เป็นซีรีส์แนวสืบสวนผสมความลึกลับที่ใช้วัฒนธรรมไทยเป็นฐานเรื่อง	มีโครงเรื่องแน่น ลำดับเหตุการณ์แบบสากล ถ่ายทอดความเป็นไทยในแบบร่วมสมัย พร้อมด้วยคุณภาพการผลิตระดับสากล	ติดอันดับแนะนำใน Netflix หลายประเทศ เป็นจุดเริ่มต้นของซีรีส์แนว crime investigation จากไทย

จากตารางดังกล่าว วิเคราะห์ได้ว่า การพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทยทั้ง 4 เรื่องข้างต้น สะท้อนแนวโน้มสำคัญในการยกระดับคอนเทนต์ไทย ไม่ว่าจะเป็น การหยิบยกประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์ มาถ่ายทอดในรูปแบบใหม่ การปรับโครงสร้างเรื่องให้อยู่ในกรอบสากล แต่ยังคงรากฐานทางวัฒนธรรมไทย การใช้คุณภาพโปรดักชันระดับสูง ทั้งภาพ เสียง การตัดต่อ และนักแสดง รวมถึงการเลือกแพลตฟอร์มเผยแพร่ที่เข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลก เช่น Netflix, iQIYI, หรือ WeTV

ภาพรวมของอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในยุคดิจิทัล

เมื่อมองภาพรวมของอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในยุคดิจิทัล เห็นได้ถึงปัญหาของอุตสาหกรรมบันเทิงไทย นั่นก็คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคที่ต้องการประสบการณ์ที่เป็นส่วนตัว ตามความต้องการ และมีความสมจริง รวมถึงการแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดโลก

การมีนโยบายจากภาครัฐที่สนับสนุนอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างจริงจังทั้งในด้านเงินทุน ภาษี สถานที่ถ่ายทำ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และ



ตอบสนองต่อเทรนด์ใหม่ ๆ รวมทั้งควรส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือด้านการผลิตและการตลาดกับต่างประเทศ โดยมีการเจาะตลาดต่างประเทศผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งต่าง ๆ เช่น Netflix WeTV IQiYi Viu Disney+ AppleTV Prime ฯลฯ เพื่อให้ผู้ชมจากทั่วโลกได้รับชมเนื้อหาบันเทิงไทยผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้อย่างทั่วถึง นำไปสู่รายได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การท่องเที่ยว การจำหน่ายสินค้าต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

สรุป: แนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงทั่วโลก

แนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงทั่วโลก พบว่า อุตสาหกรรมนี้มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มที่จะขยายตัวอย่างมากในอนาคต โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ซึ่งตลาดสื่อดิจิทัลในภูมิภาคนี้จะมีรายได้ประมาณ 612,915.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี ค.ศ. 2030 และคาดว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี 14.1% จากปี ค.ศ. 2025 ถึง 2030 (Horizon, n.d. a) อีกทั้งยังมีภูมิภาคลาตินอเมริกา ที่ตลาดภาพยนตร์และบันเทิงในภูมิภาคนี้คาดว่าจะมีรายได้ถึง 6,991.0 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี ค.ศ. 2030 โดยคาดว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 4.7% จากปี ค.ศ. 2024 ถึง 2030 (Horizon, n.d. b) ทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่หันมาใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น แน่นอนว่า ประเทศใดที่สามารถสร้าง Soft Power ผ่านสื่อบันเทิงได้ดี จะมีโอกาสสร้างอิทธิพลทั้งทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการทูต รวมทั้งผู้ผลิตเนื้อหาในประเทศเกิดใหม่จะได้รับโอกาสมากขึ้น หากสามารถผลิตเนื้อหาที่มีคุณภาพ และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

แนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงทั่วโลก มีดังนี้

1. การเติบโตของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Streaming Services)



แพลตฟอร์มอย่าง Netflix, Disney+, Amazon Prime, iQIYI และ Viu จะยังเติบโตต่อเนื่อง โดยมีการแข่งขันเรื่อง “เนื้อหาเฉพาะกลุ่ม (Niche Content)” และ “Original Content” ที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายทั่วโลก

2. การผสมเทคโนโลยีใหม่ (Immersive Technology)

ความบันเทิงรูปแบบ VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality) และ แพลตฟอร์มเสมือนจริง (Metaverse) จะมีบทบาทมากขึ้น โดยเฉพาะในเกม คอนเสิร์ต และภาพยนตร์ที่ต้องการประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟ

3. ความสำคัญของเนื้อหาบ้านเกิดท้องถิ่น (Local-to-Global Content)

เนื้อหาบ้านเกิดที่มีรากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น K-Content, Thai BL, ซีรีส์อินเดีย ซีรีส์ลาตินอเมริกา ฯลฯ กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลกภายใต้แนวคิด “Glocalization” (คิดแบบโลก ทำแบบท้องถิ่น)

4. ความหลากหลายของโมเดลรายได้

นอกจากโฆษณาและการสมัครสมาชิก (Subscription), อุตสาหกรรมบันเทิงกำลังสร้างรายได้จากสินค้าที่ระลึก (Merchandise), การขายลิขสิทธิ์ (Licensing), เศรษฐกิจแฟนคลับ หรือระบบเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยพฤติกรรมของแฟนคลับในการสนับสนุนศิลปิน ดารา นักแสดง หรือแบรนด์ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ (Fan Economy), สินค้าดิจิทัลที่ไม่สามารถแทนกันได้ เช่น ภาพดิจิทัล คลิปวิดีโอ เพลง ไอเทมในเกม หรือของสะสมดิจิทัล (NFT), และ Virtual Goods สินค้าดิจิทัลที่ไม่มีตัวตนในโลกจริง แต่สามารถซื้อ ขาย แลกเปลี่ยน หรือใช้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เช่น เกม แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย หรือแพลตฟอร์มเสมือนจริง (Metaverse)



5. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค

ผู้บริโภครุ่นใหม่ต้องการเนื้อหาบันเทิงขนาดสั้น เข้าใจง่าย สามารถรับชมได้ทุกที่ (Mobile-first) และต้องการมีส่วนร่วม เช่น การโหวตเลือกตอนจบ หรือสร้างสรรค์เนื้อหาพร้อมผ่านแพลตฟอร์ม Social Media

6. ความบันเทิงขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-driven Entertainment)

บริษัทด้านบันเทิงใช้ Big Data และ AI วิเคราะห์แนวโน้มผู้ชม เพื่อพัฒนาเนื้อหาบันเทิงให้ตรงใจผู้ชมและมีโอกาสสำเร็จสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

อุตสาหกรรมบันเทิงไทยควรพัฒนาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. การพัฒนาเนื้อหาบันเทิง

ควรจะเน้นความเป็นสากลและเข้าใจง่ายสำหรับผู้ชมทั่วโลก โดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงสร้างสรรค์เนื้อหาบันเทิงที่แปลกใหม่ มีความโดดเด่นและแตกต่าง เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมทั่วโลก นอกจากนี้ควรใช้ประโยชน์จาก Soft Power โดยนำเสนอวัฒนธรรม ประเพณี อาหาร และสถานที่ท่องเที่ยวของไทยในเนื้อหาบันเทิง

2. การพัฒนาบุคลากร

ควรส่งเสริมการฝึกอบรม พัฒนาความรู้และทักษะของบุคลากรในอุตสาหกรรมบันเทิง ให้รู้เท่าทันเทรนด์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมถึงสร้างเครือข่ายความร่วมมือและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างบุคลากรในประเทศและในต่างประเทศ

3. การสนับสนุนจากภาครัฐ

ควรให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างจริงจัง ทั้งสนับสนุนด้านเงินทุน จัดตั้งกองทุนสนับสนุนการผลิตเนื้อหาบันเทิง ส่งเสริมการร่วมทุนสร้างกับ



ต่างประเทศ อำนวยความสะดวกในการร่วมทุนสร้างกับต่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และขยายตลาด และจัดตั้ง Data Center โดยรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เทรนด์ในอุตสาหกรรมบันเทิง เพื่อช่วยในการวางแผนและตัดสินใจ

4. การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

ควรมีการสร้างและพัฒนาแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งของไทยที่มีคุณภาพ และสามารถแข่งขันกับแพลตฟอร์มต่างชาติได้

5. การสร้างความร่วมมือ

ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ผลิต ผู้กำกับ นักแสดง นักลงทุน และภาครัฐ รวมถึงร่วมมือกับต่างประเทศ เพื่อช่วยในการจัดจำหน่ายและโปรโมทเนื้อหาบันเทิงไทย

ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาเนื้อหาบันเทิงไทย

1. **ผู้ผลิตเนื้อหาบันเทิงไทย** ควรศึกษา ทำความเข้าใจ และปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมบันเทิงในยุคดิจิทัล อีกทั้งยังควรลงทุนด้านการวิจัยผู้ชม วิเคราะห์ Big Data จาก YouTube Analytics และแพลตฟอร์ม OTT เพื่อปรับทิศทางการผลิตเนื้อหาบันเทิงไทย

2. **ผู้กำกับและผู้เขียนบท** ควรคำนึงถึงความต้องการของผู้ชม สร้างเนื้อหาบันเทิงไทยที่แปลกใหม่ มีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย อีกทั้งยังควรร่วมโครงการแลกเปลี่ยนฝึกงานในต่างประเทศ เพื่อเรียนรู้แนวทางการกำกับและการเขียนบทสากล เช่น Screenwriting Lab ระดับนานาชาติ

3. **นักแสดง** ควรพัฒนาตนเองอยู่เสมอ มีความเป็นมืออาชีพ และสามารถแสดงบทบาทที่หลากหลาย อีกทั้งยังควรมีการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ การวางตัวระหว่างประเทศ และสื่อสารกับแฟนคลับต่างชาติผ่านแพลตฟอร์มสากล



4. นักลงทุน ควรพิจารณาลงทุนในเนื้อหาบันเทิงไทยที่มีคุณภาพ มีศักยภาพในการเติบโต และสามารถสร้างผลตอบแทนในระยะยาว อีกทั้งยังควรได้รับข้อมูลเชิงลึกด้านความนิยมของนักแสดงและซีรีส์ในแต่ละภูมิภาค เพื่อประเมินความเสี่ยงได้แม่นยำ

5. หน่วยงานภาครัฐ ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตเนื้อหาบันเทิงไทยให้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สะท้อนอัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย เช่น นิยายพื้นบ้านหรือเรื่องราวชุมชน รวมถึงให้ทุนสนับสนุนโครงการที่เน้นความหลากหลายทางเพศ ชชาติพันธุ์ และวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- Ahuja, V. (2021). Transforming the media and entertainment industry: Cases from the social media marketing world. *Journal of Cases on Information Technology*, 23(4), 1-17.
- Anderson, C. (2006). *The rise and fall of the hit*. Retrieved May 30, 2025, from https://www.wired.com/2006/07/longtail/?utm_source=chatgpt.com
- Aree, P. (2025, January 23). *Unraveling the success of Thai entertainment media to the world market with Thai entertainment media in the professional field* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.
- Champa, K. (2025, January 23). *Unraveling the success of Thai*



entertainment media to the world market with Thai entertainment media in the professional field [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.

Chen, M. (2025). *Entertainment industry* (Kindle ed.). Publifeye.

Chris. (2024). *The evolution of entertainment and media: Traditional media, innovation, and the rise of streaming services*. Retrieved May 30, 2025, from https://scified.com/news/the-evolution-entertainment-media-traditional-media-innovation-the-rise-streaming-services?utm_source=chatgpt.com

Dastidar, S., & Elliott, C. (2020). The Indian film industry in a changing international market. *Journal of Cultural Economics* 44(5), 97–116.

DEPA. (n.d.). *IP Series: Best practices on digital IP promotion*. Retrieved March 7, 2025, from <https://www.depa.or.th/th/article-view/ip-series-best-practices-digital-ip-promotion>

Dhiman, B. (2023). *A paradigm shift in the entertainment industry in the digital age: A critical review*. Retrieved January 24, 2025, from <https://ssrn.com/abstract=4479247>

Duprey, R. (2020). *TV viewership is surging during the pandemic*:

- Here's what people are watching*. Retrieved January 25, 2025, from <https://www.fool.com/investing/2020/03/28/tv-viewership-surg-ing-what-people-are-watching.aspx>
- Horizon. (n.d. a). *Asia Pacific digital media market size & outlook*. Retrieved May 30, 2025, from https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/digital-media-market/asia-pacific?utm_source=chatgpt.com
- Horizon. (n.d. b). *Latin America movie and entertainment market size & outlook*. Retrieved May 30, 2025, from https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/movie-and-entertainment-market/latin-america?utm_source=chatgpt.com
- Kaewthong, P. (2025, January 22). *Decoding the success of the Chinese film entertainment industry* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.
- Kaljareuk, N. (2025, January 23). *Unraveling the success of Thai entertainment media to the world market with Thai entertainment media in the professional field* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.



- KerkoonKit, N., & Thirasirikul, J. (2023). Effectiveness of policy implementation to support Thai drama production in entertainment industry. *Journal of Administration and Social Science Review* 6(3), 51-60.
- Krings, E. (n.d.). *What is D2C streaming?: Your guide to direct-to-consumer streaming*. Retrieved March 7, 2025, from <https://www.maestro.io/blog/d2c-streaming/>
- Liptak, A. (2019). *The MPAA Says Streaming Video Has Surpassed Cable Subscriptions Worldwide*. Retrieved January 25, 2025, from <https://www.theverge.com/2019/3/21/18275670/mpaareport-streaming-video-cable-subscription-worldwide>
- Özgün, A., & Treske, A. (2021). On streaming-media platforms, their audiences, and public life, *rethinking Marxism. A Journal of Economics, Culture & Society*, 33(2), 304-323.
- Phuwakul, P. (2025, January 23). *Unraveling the success of Thai entertainment media to the world market with Thai entertainment media in the professional field* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.
- Prasitphon, K. (2025, January 21). *Creating success for Thai entertainment media, advancing to the international level* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend,

Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.

PwC. (2024 a). *As the E&M industry grows to US\$3.4 trillion by 2028, large new revenue pools—in advertising, streaming and emerging markets—are forming*. Retrieved March 7, 2025, from <https://www.pwc.com/gx/en/issues/business-model-reinvention/outlook/insights-and-perspectives.html>

PwC. (2024 b). *PwC expects Thai entertainment and media industry revenue to reach 690 billion baht in 2024*. Retrieved March 7, 2025, from <https://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2024/press-release-20-08-24-th.html>

Saminathan, N. (2025, January 22). *Decoding the success of the Indian film entertainment industry* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.

Saranyakub, W. (2025, January 21). *Creating success for Thai entertainment media, advancing to the international level* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.



- Suwankul, S. (2025, January 23). *Unraveling the success of Thai entertainment media to the world market with Thai entertainment media in the professional field* [Paper presentation]. Academic seminar “Thai-Trend, Catching Streaming Trends and the Success of the Global Entertainment Industry”, Chatrium Grand Hotel Bangkok, Ratchathewi District, Bangkok Province.
- Tan, S. (2023). *OTT video streaming services in Thailand: how do platforms compare in popularity vs satisfaction?*. Retrieved May 29, 2025, from <https://business.yougov.com/content/47753-ott-video-streaming-services-platforms-thailand-popularity-vs-satisfaction-netflix-disney-plus-amazon-prime>
- Vinet, M. (2020). *Entertainment Industry: The Business of Music, Books, Movies, TV, Radio, Internet, Video Games, Theater, Fashion, Sports, Art, Merchandising, Copyright, Trademarks & Contracts* (New revised ed., kindle ed.). Wadem Publishing.
- Vogel, H. L. (2020). *Entertainment industry economics: A guide for financial analysis* (10th ed.). Cambridge University Press.
- Vongstapanalert, W., Jandum, S., & Teppimol, S. (2024). Soft Power and Thailand’s Cultural Selling Points. *Journal of Arts Management* 8(1), 382-400.
- Wisesight. (2024). *What is Data-Driven Marketing? How Does It Help*

Businesses? [Case Study]. Retrieved March 7, 2025, from
<https://wisesight.com/th/news/data-driven-marketing/>
Wisesight. (2025). *Unraveling the secrets of “customer*
engagement” models, strategies and tools for your business.
Retrieved March 7, 2025, from
<https://wisesight.com/th/news/customer-engagement-2/>



**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 จะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้รูปแบบตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 18 ตัวหนา ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษจะอยู่ที่หน้าบทความย่อภาษาอังกฤษยกเว้นบทความพิเศษจะอยู่หน้าเดียวกัน

2.3 ชื่อผู้เขียนจะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 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 และจะต้องมีรายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับ
เอกสารตามกำหนดไว้อย่างครบถ้วนการอ้างอิงควรใช้รูปแบบเดียวกับ สม่่าเสมอ
โดยใช้ระบบนาม-ปี

2.8.2 การเรียงลำดับเอกสาร ให้เรียงตามลำดับตัวอักษรของ
ชื่อผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ

2.8.3 หากมีการอ้างอิงเอกสารที่เป็นภาษาไทย จะต้องแปล
เป็นภาษาอังกฤษให้เรียบร้อย ทั้งในส่วนของการอ้างอิงในเนื้อหา (Intext
Citation) และรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ (References) ให้ ถูกต้อง
ตามหลัก APA Referencing Style

3. กระบวนการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์

ผู้เขียนจะต้องทำการส่งบทความผ่านทางระบบออนไลน์เท่านั้น
โดยสามารถส่งได้ทั้งบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้ที่

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

บทความที่ส่ง มาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์นั้น จะต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
หรือไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารวิชาการหรืองานประชุมวิชาการ
อื่นใดพร้อมกัน ทั้งนี้ บทความที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารจะต้องผ่าน
การพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมี
กระบวนการดังต่อไปนี้

3.1 เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความแล้ว จะทำการแจ้งให้ ผู้เขียน
บทความทราบ



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 กองบรรณาธิการจะพิจารณาผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้งว่าบทความนั้นควรได้รับการตีพิมพ์ต่อไปหรือไม่

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

3.6.1 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 1 ไม่เกิน 14 วัน นับจากวันที่กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้ จะทำ

การส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 2 หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.2 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 2 ไม่เกิน 10 วัน นับจากวันที่กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 3 หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.3 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 3 ไม่เกิน 7 วัน นับจากวันที่กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะทำการส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งสุดท้าย หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้บทความในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.4 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งสุดท้าย ไม่เกิน 5 วัน นับจากวันที่กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะทำการปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.7 ในการปรับแก้บทความแต่ละครั้ง กองบรรณาธิการจะทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของข้อความ บทคัดย่อ Abstract เนื้อหาเอกสารอ้างอิงและรายละเอียดอื่น ๆ ตามข้อเสนอแนะของ ผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการ รวมถึงรูปแบบบทความตามที่กอง บรรณาธิการกำหนดด้วย



และหากผู้เขียนไม่ส่งบทความฉบับแก้ไขมายัง กองบรรณาธิการภายใน
ระยะเวลาที่กำหนด กองบรรณาธิการจะถือว่า ผู้เขียนสละสิทธิ์ในการตีพิมพ์
บทความลงใน TMF Journal

3.8 เมื่อกองบรรณาธิการทำการพิจารณาตรวจสอบบทความ ฉบับ
แก้ไขแล้ว เห็นว่า บทความควรได้รับการตีพิมพ์ลงใน TMF Journal กอง
บรรณาธิการก็จะทำการออกหนังสือรับรองการตีพิมพ์ให้ผู้เขียน บทความต่อไป

ทั้งนี้ กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับแก้ความถูกต้อง ของ
ข้อมูลรูปแบบบทความให้เป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนด เพื่อให้มีรูปแบบ
เดียวกัน และขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการพิจารณาหรือการตอบรับการตีพิมพ์
บทความได้ในทุกขั้นตอนการพิจารณาหาก เห็นสมควร

บทความที่ตีพิมพ์ถือเป็นลิขสิทธิ์ของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และ
สร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม TMF Journal ไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำ คัดลอก
หรือ เผยแพร่ แต่จะต้องอ้างอิงให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

หมายเหตุ : สำหรับการให้ปรับแก้จำนวนครั้งขึ้นอยู่กับคุณภาพของงานและ
หากมีเหตุจำเป็นจริงๆอาจจะยืดหยุ่นวันปรับแก้ได้ 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 model eliciting 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 ให้ทำการปรับการเขียนอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษโดยใส่ชื่อสกุล, อักษรย่อชื่อต้น, อักษรย่อชื่อกลาง. (ถ้ามี) ปี (ค.ศ.), แล้วตามด้วยที่มาของเอกสารอ้างอิงนั้น ๆ

เช่น ศิริพันธ์ สาสดีย์ และเตือนใจ ภักดีพรหม (2561), ระบบสถาน
บริบาลผู้สูงอายุ. 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. หากผู้นิพนธ์มีการนำผลงานของผู้อื่นมาไว้ในบทความของตน 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 และไปนำบทความหรือวารสารไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจหรือนำไปเป็นผลงานทางวิชาการของตนเอง

7. บรรณาธิการต้องตรวจสอบคุณภาพบทความในกระบวนการ ประเมิน และตรวจสอบคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์ทุกครั้ง

8. บรรณาธิการต้องปฏิบัติตามกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด และรักษามาตรฐานของวารสาร รวมถึงการพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพและมีความทันสมัยอยู่เสมอ



บทบาทและหน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนใดส่วนหนึ่งของบทความที่พิจารณาแก่บุคคลอื่น
2. ผู้ทรงคุณวุฒิควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนเองเชี่ยวชาญ และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทความที่รับประเมินอย่างแท้จริง โดยมีการประเมิน/วิจารณ์เนื้อหาบทความและให้ข้อคิดเห็นในเชิงวิชาการ
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)
- ค่าธรรมเนียมการซื้อชุดเล่มวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพิ่มเติม เล่มละ 180 บาท

หมายเหตุ การชำระค่าธรรมเนียมในการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์นั้น ไม่ได้ถือว่าบทความจะได้รับการตีพิมพ์ลงในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เสมอไป เพราะต้องผ่านกระบวนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการก่อน ซึ่งจะต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 ท่าน จึงจะสามารถแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้เขียนได้ว่าบทความผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ต่อไปหรือไม่ ทั้งนี้ กองบรรณาธิการจะไม่คืนเงินค่าธรรมเนียมให้กับผู้เขียน ไม่ว่าบทความจะได้รับการตีพิมพ์ลงใน 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 0116-8 โทรสาร. 02 273 0120
E-mail : journal.tmf@thaimediafund.or.th



วารสารวิชาการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ได้ผ่านการรับรองคุณภาพของ
ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย Thai Citation Index (TCI) และจัดอยู่ในฐานข้อมูล TCI
กลุ่มที่ 2 ลำดับที่ 81 โดยให้ปีระหว่าง ปี พ.ศ. 2568 – 2572