

ISSN: 2774- 1303 (Print))

ISSN: 2774 - 1311 (Online)

Thai Media Fund Journal

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2

เมษายน - มิถุนายน 2569

Volume 5 Number 2

April - June 2026

บทความวิจัย

1. เมื่อคัมภีร์กลายเป็นคอนเทนต์: มังคลัตถกัปนี้และการจัดรูปใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์ในพุทธศาสนาดิจิทัลในสังคมไทย
พศ. ดร.ประทีป พืชทองกลาง และคณะ
2. สื่อสังคมออนไลน์ ความรู้ และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพเกี่ยวกับโรค COVID-19 และความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข้มกระตุ้นของผู้สูงอายุตอนต้น
พริ้งจุฑาภา ศรีภู และคณะ
3. การเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับผลิตหนังสือของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์
พศ. ดร.นิภากร กำจรมนกุล และคณะ
4. “ใจซ่อนรัก” การเล่าเรื่องและภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์โทรทัศน์: การศึกษาวาทกรรมสื่อเพื่อการพัฒนาสังคมแห่งความหลากหลายทางเพศ
พศ. ดร.วรพงษ์ ไชยฤกษ์ และอาภาวดี มาลีอาหลิม

บทความวิชาการ

5. การทำงานของ “สมอง” ที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์ Brain Works สืบสมองเจาะคดีเดือด
พศ. ดร.พสสา รอดอาตม์



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 เปัญจรค์กิจ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.บรรพต วิรุณราช คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.พูลพงศ์ สุขสว่าง คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ วนิชวัฒนาวัด คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
ดร.พิพรรณ เตชะพัฒนสกุล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ดร.สมศักดิ์ สุวรรณสุขกุล กรมสรรพสามิต
ดร.อิทธิพล วรรณสุภากุล นักวิชาการอิสระ
นายณัฐพล ศุภสิทธิ์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายธีรพงศ์ จิตตะปะสาทะ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นายแอ๊ด นิยมจ้อย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
นางสาวณชาрі 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

ปัจจุบันพบว่าบทความในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หรือ TMF Journal มีจำนวนผู้อ่านเฉลี่ยต่อเดือนเพิ่มสูงขึ้น และพบว่ามีการนำบทความไปอ้างอิงมากขึ้นเช่นกัน ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่าข้อค้นพบของนักวิจัยที่ส่งบทความมาเผยแพร่มีคุณภาพ ตลอดจนการที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้อ่านและให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้ไขอย่างละเอียด จนทำให้บทความที่นำมาเผยแพร่มีคุณภาพอย่างแท้จริง

สำหรับปีที่ 5 ฉบับที่ 2 นี้ มีบทความที่น่าสนใจและมีข้อค้นพบด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จำนวน 5 บทความอีกเช่นเคย

กองบรรณาธิการวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความสนใจบทความและนำไปเผยแพร่ต่อ ซึ่งนับได้ว่าท่านผู้อ่านที่นำบทความไปเผยแพร่และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยวิธีต่าง ๆ นั้น เป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ช่วยพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อสังคมไทยและสังคมโลกต่อไปอย่างยั่งยืน

บรรพต วิรุณราช

บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความ	หน้าที่
บทความวิจัย	
เมื่อคัมภีร์กลายเป็นคอนเทนต์: มังคลัตถทีปนีและการจัดรูปใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์ในพุทธศาสนาดิจิทัลในสังคมไทย ผศ.ดร.ประทีป พิษทองกลาง และคณะ	1-30
สื่อสังคมออนไลน์ ความรู้ และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพเกี่ยวกับโรค COVID-19 และความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข้มกระตุ้นของผู้สูงอายุตอนต้น พริ้งจุฑาภา ศรีภู และคณะ	31-58
การเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับผลิตหนังสือของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ผศ. ดร.นิภากร กำจรเม่นกุล และคณะ	59-84
“ใจซ่อนรัก” การเล่าเรื่องและภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์โทรทัศน์: การศึกษาวาทกรรมสื่อเพื่อการพัฒนาสังคมแห่งความหลากหลายทางเพศ ผศ. ดร.วรพงศ์ ไชยฤกษ์ และอามีเราะ มานีอาเหม็ม	85-109
บทความวิชาการ	
การทำงานของ “สมอง” ที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์ Brain Works สืบสมองเจาะคดีเดือด ผศ. ดร.พรรษา รอดอาตม์	110-124
คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์	125-130
การเขียนเอกสารอ้างอิง	131-134
จริยธรรมในการตีพิมพ์บทความ	135

บทความวิจัย

เมื่อคัมภีร์กลายเป็นคอนเทนต์: มังคลัตถทีปนีและการจัดรูปใหม่ ของความศักดิ์สิทธิ์ในพุทธศาสนาดิจิทัลในสังคมไทย

ประทีป พิษทองกลาง¹, วรพงษ์ ด่วงน้อย², และ ญาตาวิมินทร์ พิษทองกลาง³

Received 1 January 2026

Revised 20 June 2026

Accepted 23 June 2026

บทคัดย่อ

นักวิชาการด้านพุทธศาสนาดิจิทัลมักตั้งสมมติฐานว่าเมื่อคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์เคลื่อนย้ายสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ ความหมายเชิงศาสนาย่อมสูญเสียตามไปด้วย บทความนี้ได้โต้แย้งข้อสมมติดังกล่าวโดยตรง บทความเสนอว่าความศักดิ์สิทธิ์ของมังคลัตถทีปนี คัมภีร์อรรถกถาเถรวาทของพระสิริมังคลาจารย์ มิได้ดับสูญเมื่อก้าวข้ามเส้นแบ่งระหว่างโบราณกับหน้าจอ หากแต่ถูกจัดรูปใหม่ผ่านตรรกะของสื่อ อำนาจของอัลกอริทึม และรูปแบบการมีส่วนร่วมทางศาสนาในชีวิตประจำวันดิจิทัล งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบสหวิธี ประกอบด้วยกรณีวิเคราะห์ตัวบทมังคลัตถทีปนีในฐานะระบบจริยธรรมชาติพันธุ์วรรณนาดิจิทัลในแพลตฟอร์ม YouTube, Facebook และเว็บไซต์ธรรมะ จำนวน 12 แหล่ง และการวิเคราะห์วาทกรรมจากเนื้อหาออนไลน์ที่อ้างอิงมงคลสูตร โดยเก็บข้อมูลระหว่างปี พ.ศ. 2566-2567

ผลการศึกษาพบว่า ความศักดิ์สิทธิ์ถูกแปรรูปผ่านสามกระบวนการที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ การแตกตัวของคัมภีร์เป็นเนื้อหาที่แชร์ได้ การเกิดขึ้นของอำนาจการตีความรูปแบบใหม่ที่ขับเคลื่อนโดยการมองเห็นเชิงอัลกอริทึม และการก่อตัวของ “ความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว” ที่ตอบสนองต่อสภาวะชีวิตร่วมสมัยต่างจากวิชาการตีความแบบคลาสสิกที่วางผู้อ่านไว้ที่ศูนย์กลาง บทความนี้เสนอ

^{1,2,3} กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ล้านนา, เชียงใหม่ 50300, ประเทศไทย

E-mail: Yathaweemintr.p@hotmail.com



แนวคิดการตีความในยุคดิจิทัล (Digital Hermeneutics) ซึ่งให้อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นผู้ตีความร่วมที่ไม่ได้รับเชิญ ผู้กำหนดว่าอะไรสามารถถูกอ่านได้ อะไรถูกพบเจอในรูปแบบใด และเศษเสี้ยวของความหมายใดจะรอดพ้นจากตรรกะของการหมุนเวียนในแพลตฟอร์ม

คำสำคัญ: มังคลัตถทีปนี, พุทธศาสนาดิจิทัล, การจัดรูปใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์, สังคมวิทยาศาสตร์, อำนาจการตีความ, แพลตฟอร์มดิจิทัล



When Scripture Becomes Content: The Mangalatthadipani and the Reconfiguration of Sacredness in Thai Digital Buddhism

Prateep Peuchthonglang¹ Woraphong Daungnoi²
and Yathaweemintr Peuchthonglang³

Abstract

Scholars of digital Buddhism have long assumed that when sacred scripture migrates to online platforms, religious meaning is inevitably attenuated. This article challenges that assumption directly. We argue, instead, that the sacredness of the Mangalatthadipani, the canonical Theravāda commentary composed by Sirimaṅgalācārya, is not extinguished upon its passage from palm-leaf manuscripts to digital screens; rather, it undergoes a fundamental reconfiguration shaped by media logics, algorithmic authority, and the patterns of everyday religious engagement in digital life.

Drawing on a qualitative multi-method design — integrating textual analysis of the Mangalatthadipani as an ethical system, digital ethnography across twelve online platforms (YouTube,

^{1, 2, 3} Department of Social Sciences and Humanities, Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Mai 50300, Thailand.
E-mail: Yathaweemintr.p@hotmail.com



Facebook, and Buddhist websites) observed between 2023 and 2024, and discourse analysis of content referencing the *Maṅgala Sutta*— this study identifies three interconnected processes through which sacredness is transformed: the fragmentation of scripture into shareable content, the emergence of new interpretive authority structures driven by algorithmic visibility, and the formation of what we term “instant sacredness,” a mode of sacred encounter calibrated to the tempo and pressures of contemporary life. Unlike Classical hermeneutics assumes two parties: a text and a reader. Digital Hermeneutics, as this article develops the concept, insists there is always a third — the algorithm — whose invisible interventions condition what can be read, how it is encountered, and which fragments of meaning outlast the logic of platform circulation.

The conceptual framework of Reconfiguration of Sacredness proposed here challenges decline-oriented narratives by reconceptualizing digital Buddhism not as a degraded religion but as a living tradition actively negotiating its existence under platform conditions. This study advances Buddhist Studies and the sociology of religion by integrating Theravāda textual scholarship with theories of digital authority and the social construction of the sacred in mediated environments.

Keywords: Mangalatthadipani, Digital Buddhism, Reconfiguration of Sacredness, Sociology of Religion, Interpretive Authority, Digital Platforms

บทนำ

เมื่อพระภิกษุรูปหนึ่งโพสต์ภาพอินโฟกราฟิกบน Facebook ว่า “อเสวนา จ พาลาน ออย่าคบคนพาล นี่คือมงคลสูงสุดแห่งชีวิต” พร้อมฉากหลังสีน้ำเงินเข้มและฟอนต์หนาที่เน้นอารมณ์ แล้วยอดแชร์พุ่งถึงสี่หมื่นครั้งภายในหนึ่งคืน เราอาจถามตัวเองได้สองแบบ แบบแรกคือ ดีจัง พุทธธรรมถึงมือผู้คนมากขึ้น แบบที่สองคือ แต่ที่ผู้คนแชร์กันนั้น มันยังคือมังคลัตถทิปนีอยู่หรือเปล่า คำถามที่สองนั้นเองที่บทความนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้น ในสองทศวรรษที่ผ่านมา การขยายตัวของพุทธศาสนาสู่พื้นที่ดิจิทัลได้สร้างปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนกว่าที่วาทกรรมการเผยแผ่ศาสนาในยุคใหม่มักพรรณนาไว้ ศาสนาที่เคยฝังรากอยู่กับสถาบัน พิธีกรรม และการถ่ายทอดแบบเผชิญหน้า ได้เคลื่อนเข้าสู่โลกซึ่งอัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นผู้เลือกกว่าคำสอนใดจะถูกมองเห็น และการกดไลก์กลายเป็นหน่วยวัดความศักดิ์สิทธิ์ทางสัญลักษณ์ การเปลี่ยนผ่านนี้มีใช่เพียงเรื่องของช่องทางการสื่อสาร แต่คือการปรับโครงสร้างเชิงลึกของการดำรงอยู่ทางศาสนา (Campbell, 2024; Hoover, 2016)

งานวิจัยด้านพุทธศาสนาดิจิทัลส่วนใหญ่ยังคงมุ่งสนใจรูปแบบการปฏิบัติร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นการเทศน์ผ่านสตรีมมิ่ง ชุมชนพุทธบนโซเชียลมีเดีย หรือแอปพลิเคชันนามสมาธิ ขณะที่คัมภีร์ในฐานะแหล่งอำนาจเชิงบรรทัดฐานกลับได้รับความสนใจน้อยอย่างน่าประหลาดใจ โดยเฉพาะคัมภีร์อรรถกถาที่ทำหน้าที่กำหนดระเบียบชีวิตทางศีลธรรมของชาวพุทธเถรวาทมาข้ามศตวรรษ ช่องว่างนี้ไม่ใช่เรื่องเล็กน้อย เพราะหากเราไม่เข้าใจว่าอำนาจเชิงบรรทัดฐานทางพุทธศาสนากำลังเคลื่อนที่ไปที่ทิศทางใด

มังคลัตถทิปนี (Mangalattadhipani) คัมภีร์อรรถกถาอมงคลสูตรของพระสิริมังคลาจารย์ที่แต่งในล้านนาช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 เป็นกรณีศึกษาที่เปิดให้เห็นพลวัตดังกล่าวอย่างคมชัดที่สุด (Khonraeng, 1998) ในทางประวัติศาสตร์ คัมภีร์นี้มีได้ทำหน้าที่เพียงอธิบายหลักธรรม หากแต่ทำหน้าที่เป็นแผนที่จริยธรรมที่จัดลำดับชีวิตมนุษย์จากมงคลพื้นฐานสู่ที่สุดแห่งการหลุดพ้น



(Collins, 1998) ความศักดิ์สิทธิ์ของคัมภีร์จึงไม่ได้ลอยตัวอยู่ในความว่างเปล่า หากแต่ถูกค้ำจุนโดยตัวบท สายการถ่ายทอดความรู้บาลี และอำนาจเชิงสถาบัน ของพระสงฆ์ผู้รู้ (Gombrich, 2006; Tambiah, 1976) แต่เมื่อมังคลัตถปิณี เดินทางเข้าสู่โลกแพลตฟอร์ม โครงสร้างรองรับเหล่านั้นเริ่มถูกต่อรองใหม่ในทุก ระดับ คัมภีร์ที่เคยต้องอ่านทั้งเล่มผ่านการศึกษาอย่างเป็นระบบ กลายเป็น ข้อความสั้นที่ถูกแชร์ในหนึ่งคลิก และความศักดิ์สิทธิ์ที่เคยต้องสั่งสมผ่านวินัย และเวลา กลายเป็นบางสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในชั่วขณะของการรับรู้เชิงอารมณ์

แม้งานวิชาการที่มีอยู่จะให้ข้อมูลการอยู่อย่างในเชิงอักษรวิทยาและ ประวัติศาสตร์คัมภีร์ แต่ส่วนใหญ่ยังมองมังคลัตถปิณีในฐานะข้อความนิ่งที่ ดำรงอยู่ในกรอบเวลาประวัติศาสตร์ที่ค่อนข้างปิด (Hinüber, 1996; Norman, 1997) ในขณะที่งานด้านศาสนาดิจิทัล แม้จะอธิบายการเปลี่ยนแปลงของ ศาสนาในโลกออนไลน์ได้อย่างแหลมคม แต่กลับให้ความสำคัญกับคัมภีร์ คลาสสิกในฐานะโครงสร้างอำนาจเชิงบรรทัดฐานน้อยเกินไป บทความนี้ จึงเกิดขึ้นจากความตั้งใจที่จะเชื่อมสองฝั่งของช่องว่างนั้น โดยนำการศึกษา คัมภีร์พุทธเข้ามาสนทนากับสังคมวิทยาศาสตร์และทฤษฎีอำนาจของ แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเป็นระบบ

คำถามหลักที่นำทางงานวิจัยนี้ คือ ความศักดิ์สิทธิ์ของมังคลัตถปิณี ถูกจัดรูปใหม่อย่างไร เมื่อเงื่อนไขของการมองเห็น การแชร์ และการมีส่วนร่วม ทางดิจิทัลกลายเป็นตัวกำหนดหลักของอิทธิพลเชิงศาสนา ใครคือผู้มีอำนาจใน การนิยาม “ความเป็นมงคล” ในโลกที่อัลกอริทึมเป็นผู้เลือก และการจัดรูปใหม่ ดังกล่าวส่งผลอย่างไรต่อจริยธรรมพุทธในชีวิตประจำวัน การตอบคำถามเหล่านี้ ไม่ใช่เพียงการทำความเข้าใจมังคลัตถปิณีในฐานะคัมภีร์ หากแต่คือการทำความเข้าใจว่าความศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนาเถรวาทกำลังต่อรองตัวเองอย่างไร ในยุคที่อำนาจของตัวบทและอำนาจของแพลตฟอร์มปะทะกันทุกวัน



วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาว่ามังคลัตถทิปนีถูกแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์อย่างไรเมื่อเข้าสู่พื้นที่ดิจิทัล
- 2) เพื่อศึกษาว่าใครคือผู้มีอำนาจในการนิยาม “ความเป็นมงคล” ในพุทธศาสนา ดิจิทัล
- 3) เพื่อศึกษาการแปรรูปดังกล่าวส่งผลอย่างไรต่อจริยธรรมและการปฏิบัติของพุทธศาสนิกชนในชีวิตประจำวัน

ประโยชน์ที่ได้รับ

คุณูปการทางทฤษฎีของงานชิ้นนี้อยู่ที่ การเสนอกรอบ Reconfiguration of Sacredness ซึ่งก้าวพ้นทั้งการมองว่าดิจิทัลคือการเสื่อมถอย และการมองว่าทุกอย่างยังคงเดิม โดยแทนที่ด้วยคำถามที่ละเอียดอ่อนกว่า ว่า ความศักดิ์สิทธิ์จัดรูปตัวเองใหม่อย่างไร ภายใต้เงื่อนไขที่เปลี่ยนไป กรอบนี้เชื่อมการศึกษาคัมภีร์พุทธเข้ากับสังคมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเป็นระบบ และเปิดทิศทางการวิจัยใหม่ที่สนามพุทธศึกษาและ digital religion ยังต้องการอีกมาก การเดินทางของมังคลัตถทิปนีจากใบลานสู่หน้าจอยังไม่จบ และคงยังไม่จบในเร็ว ๆ นี้ トラバດที่ผู้คนยังต้องการความหมายในชีวิต และトラバດที่แพลตฟอร์มยังคงเปลี่ยนรูปแบบที่ความหมายนั้นเดินทาง งานวิชาการที่ดีที่สุดที่เราทำได้คือการติดตาม บันทึก และตั้งคำถามกับการเดินทางนั้นอย่างไม่หยุดยั้ง

วรรณกรรม

1. มงคลสูตรและมังคลัตถทิปนีในสนามวิชาการ

การศึกษามงคลสูตรและมังคลัตถทิปนีในโลกวิชาการตะวันตกเติบโตมาในอ้อมแขนของอักขรวิทยาบาลี (Pāli philology) เป็นหลัก นักวิชาการรุ่นบุกเบิกอย่าง Hinüber (1996) หุ่นเทกับการตรวจสอบสายต้นฉบับ การระบุอายุของคัมภีร์ และการจัดหมวดหมู่วรรณกรรมบาลี ในขณะที่ Norman (1997)



วางรากฐานสำหรับการอ่านตัวบทแคนนอนนิกค้อย่างเป็นระบบ งานเหล่านี้สร้างฐานความรู้ที่ขาดไม่ได้ แต่มีข้อจำกัดร่วมกันที่ลึกซึ้งกว่าที่มักถูกพูดถึง นั่นคือการตรึงคัมภีร์ไว้กับเวลาประวัติศาสตร์ราวกับว่ามันมีชีวิตทางสังคม นอกเหนือจากการเป็นข้อความในหน้าหนังสือ ในเรื่องนี้ Gombrich (2006) เป็นผู้ขยับเส้นแบ่งนั้นในทางที่สำคัญ โดยชี้ว่าคัมภีร์อรรถกถาเถรวาทในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงอธิบายหลักธรรมให้เข้าใจง่ายขึ้น หากแต่ฝังตัวอยู่ในพลวัตทางสังคมอย่างลึกซึ้ง มันกำหนดว่าฆราวาสควรดำรงชีวิตอย่างไร และพระสงฆ์ควรสั่งสอนอะไร Collins (1998) ขยายข้อสังเกตนี้ต่อโดยมองวรรณกรรมบาลีในฐานะระบบจินตนาการเชิงอุดมคติ (Pali *imaginaire*) ที่สร้างโลกแห่งความหมายอย่างสมบูรณ์ครบถ้วน มิใช่เพียงชุดกฎเกณฑ์ทางศาสนา ความเข้าใจนี้เปิดประตูสำหรับการมองมั่งคั่งลัทธิที่ป็นในฐานะระเบียบชีวิต (normative ordering of life) ไม่ใช่แค่ตัวบทศักดิ์สิทธิ์ที่เก็บรักษาในตู้หนังสือวัด อย่างไรก็ตาม แม้กระทั่งงานที่ก้าวหน้าที่สุดในแนวทางนี้ ยังคงมองคัมภีร์ในบริบทที่ค่อนข้างนิ่ง ทั้งนี้ด้วยเหตุผลที่เข้าใจได้ ผู้เขียนงานเหล่านั้นเขียนในยุคก่อนที่จะแพลตฟอร์มดิจิทัลจะพลิกโฉมระบบการสื่อสารทางศาสนา แต่ในบริบทปัจจุบัน การมองคัมภีร์ในฐานะมรดกทางความคิดที่หยุดนิ่ง มิใช่ทางเลือกที่เป็นกลางอีกต่อไป มันคือการตัดสินใจเชิงทฤษฎีที่มองข้ามชีวิตทางสังคมที่คัมภีร์ยังคงดำรงอยู่จริงในโลกร่วมสมัย สิ่งที่เป็นคือการก้าวจาก textual essentialism ไปสู่การมองคัมภีร์ในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคมที่มีพลวัต (living textuality) ซึ่งเกิดขึ้นใหม่ทุกครั้งที่ถูกอ่าน ถูกตีความ และถูกหมุนเวียนในบริบทที่เปลี่ยนไป

2. ความศักดิ์สิทธิ์ในสังคมวิทยาศาสตร์

แนวคิดเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (the sacred) มีประวัติที่ยาวนานและเต็มไปด้วยความตึงเครียดในสังคมวิทยาศาสตร์ จุดเริ่มต้นที่ชัดเจนที่สุดคือ Durkheim (1912/1995) ซึ่งเสนอว่าความศักดิ์สิทธิ์มิใช่คุณสมบัติที่ติดมากับวัตถุหรือสถานที่โดยธรรมชาติ แต่เกิดขึ้นจากการที่สังคมแยกโลกออกเป็นสองชั่วที่



ตัดขาดจากกัน คือ ศักดิ์สิทธิ์และสามัญ เพื่อคำจูนระเบียบและความสามัคคีของกลุ่ม ข้อเสนอนี้มีพลังอธิบายสูง แต่มีราคาที่ต้องจ่าย นั่นคือมองความศักดิ์สิทธิ์เป็นผลผลิตของสังคมนิฐานะระบบที่ค่อนข้างคงที่ และยังไม่สามารถอธิบายได้ว่าความศักดิ์สิทธิ์เคลื่อนที่และเปลี่ยนรูปอย่างไรในเงื่อนไขที่ผันแปร ในประเด็นนี้ Eliade (1957/1959) พลิกกรอบนี้บางส่วนด้วยการมองความศักดิ์สิทธิ์ในฐานะประสบการณ์ที่ปรากฏตัว (hierophany) ผ่านสิ่งต่าง ๆ ในโลกที่กลายเป็นจุดเชื่อมระหว่างมิติมนุษย์กับมิติทรานเซนเดนซ์ มุมมองนี้ให้พื้นที่แก่ประสบการณ์ส่วนบุคคลมากขึ้น แต่ถูกวิพากษ์อย่างหนักว่าตกหลุมพราง essentialism โดยมองความศักดิ์สิทธิ์เป็นสิ่งที่มีแก่นแท้สากลที่ปรากฏข้ามวัฒนธรรม โดยไม่สนใจว่าอำนาจและการเมืองกำหนดว่า การปรากฏตัวเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อใด และสำหรับใคร จุดเปลี่ยนที่สำคัญที่สุดสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้มาจาก Asad (1993) ซึ่งปฏิเสธทั้งแนวทางของ Durkheim และ Eliade ในคราวเดียว Asad เสนอว่าศาสนาไม่มีแก่นแท้สากล แต่เป็นประเพณีทางวาทกรรม (discursive tradition) ที่ถูกผลิต กำหนด และต่อรองผ่านอำนาจ สถาบัน และบริบทเฉพาะ ความศักดิ์สิทธิ์ในทัศนะนี้จึงไม่ใช่สิ่งที่ค้นพบ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างและรักษา ไว้ภายใต้เงื่อนไขของอำนาจที่เปลี่ยนแปลงได้ กรอบแนวคิดของ Asad เปิดพื้นที่ทางทฤษฎีที่บทความนี้ต้องการอย่างแม่นยำ เพราะเมื่อเราถามว่า ความศักดิ์สิทธิ์ของมังคลัตถ์ปิณีถูกแปรรูปอย่างไรในโลกดิจิทัล นั่นคือการถามว่า ใครมีอำนาจในการกำหนดว่าอะไรศักดิ์สิทธิ์ และเงื่อนไขใหม่ใดเข้ามาแทรกซึมกระบวนการนั้น ซึ่งล้วนเป็นคำถามเชิงอำนาจทั้งสิ้น ความศักดิ์สิทธิ์ในความหมายนี้จึงไม่ใช่สิ่งที่คัมภีร์มีอยู่ในตัวมันเอง แต่เป็นสิ่งที่สังคม สถาบัน และในยุคปัจจุบัน แพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยกันผลิตและหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา

3. ศาสนาดิจิทัลและพุทธศาสนาดิจิทัล

สาขาศาสนาดิจิทัล (digital religion) เติบโตอย่างรวดเร็วในสองทศวรรษที่ผ่านมา Campbell (2024) วางรากฐานทางทฤษฎีโดยเสนอว่าศาสนาในโลกออนไลน์ไม่ควรถูกมองเป็นศาสนาออนไลน์ที่แยกจากชีวิตจริง แต่



เป็นการผสมผสานของโลกออนไลน์และออฟไลน์จนแยกไม่ออก ศาสนาจึงกลายเป็นการปฏิบัติผ่านสื่อกลาง (mediated practice) ที่ถูกหล่อหลอมโดยตรรกะของเทคโนโลยีสื่อสาร Hoover (2016) ขยายแนวคิดนี้ต่อโดยชี้ให้เห็นว่าสื่อมิได้เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสาร แต่เป็นสนามทางสังคมที่ศาสนาถูกสร้างและต่อรองความหมายอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ Evolvi (2021) เน้นว่าพื้นที่ดิจิทัลเปิดโอกาสให้ผู้แสดงศาสนานอกสถาบัน เช่น นักสร้างคอนเทนต์และอินฟลูเอนเซอร์ เข้ามามีบทบาทในการนิยามความเชื่อและการปฏิบัติอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน สำหรับพุทธศาสนาดิจิทัลโดยเฉพาะ McMahan (2008) ตั้งข้อสังเกตที่ตรงพลังว่าพุทธศาสนาร่วมสมัยมักถูกทำให้เป็นสมัยใหม่ (modernized) ผ่านการเน้นประสบการณ์ส่วนบุคคล การบำบัดทางจิตใจ และการลดทอนมิติเชิงสถาบันและพิธีกรรม Grieve (2017) ขยายการศึกษานี้ไปสู่ชุมชนพุทธในโลกเสมือนจริง และแสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ทางพุทธศาสนาสามารถสร้างขึ้นและดำรงอยู่ได้ในพื้นที่ที่ไม่มีร่างกายและสถาบันสงฆ์ในความหมายดั้งเดิม

4. พัฒนาการวิจัยร่วมสมัย ค.ศ. 2020–2025

ในช่วงห้าปีที่ผ่านมา สาขาศาสนาดิจิทัลได้ก้าวเข้าสู่ช่วงเวลาที่ Campbell (2024) เรียกว่า การมองย้อนหลังและมองไปข้างหน้า ช่วงที่นักวิจัยไม่เพียงแต่บันทึกปรากฏการณ์ใหม่ แต่เริ่มตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ต่อการอบอุ้มที่เข้ามาตลอดสองทศวรรษ พัฒนาการสำคัญสี่ประการที่สนทนาโดยตรงกับงานวิจัยชิ้นนี้มีดังต่อไปนี้

ประการแรก การเปลี่ยนผ่านจากการมองศาสนาดิจิทัลในฐานะศาสนาออนไลน์ สู่การมองในฐานะศาสนาผ่านแพลตฟอร์ม (platformed religion) Campbell and Connelly (2020) เสนอว่าแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียมิได้เป็นเพียงพื้นที่ที่ศาสนาเคลื่อนเข้าไปอาศัย แต่เป็นตัวแปรที่แปรสภาพตัวแทนทางศาสนาอย่างแข็งขัน มันสร้างตัวแทนทางศาสนารูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการไหลเวียนผ่านแพลตฟอร์มเท่านั้น ข้อเสนอนี้สอดคล้องกับสิ่งที่บทความนี้พบในกรณีของมังคลัตถปิณี กล่าวคือแพลตฟอร์มไม่ได้แค่



ส่งคัมภีร์ไปยังผู้รับสาร แต่กำหนดรูปแบบที่คัมภีร์จะ “ดำรงอยู่ได้” ในพื้นที่นั้น ๆ

ประการที่สอง การขยายตัวของงานวิจัยว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างความศักดิ์สิทธิ์กับสภาวะดิจิทัล Tsuria (2021) เสนอแนวคิดที่ทำทนายอย่างยิ่งว่าในสังคม hypermodern พรหมแดนระหว่างสิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งสามัญถูกทำให้พร่าเลือนอย่างเป็นระบบโดยสื่อดิจิทัล ซึ่งกลายเป็นพื้นที่ที่ประสบการณ์ของความศักดิ์สิทธิ์ สามารถเกิดขึ้นได้แม้ในบริบทที่ฆราวาสที่สุด ข้อสังเกตนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับแนวคิดความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว ที่บทความนี้เสนอ และให้ภาษาทางทฤษฎีสำหรับอธิบายว่าเหตุใดการกดแอโรโปสเตอร์ธรรมะจึงสามารถรู้สึกเหมือนการทำบุญในสายตาของผู้ศรัทธา

ประการที่สาม งานวิจัยด้านบริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เติบโตอย่างมีนัยสำคัญในช่วงนี้ Agarwal and Jones (2022) วิเคราะห์บทบาทของโซเชียลมีเดียในการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางศาสนาของกรุงเทพมหานคร โดยชี้ว่าพุทธศาสนาไทยผสมผสานกับความเชื่อแบบลัทธิผีสาง เทพเจ้าฮินดู และพิธีกรรมทางจีน กำลังปรับตัวสู่ตรรกะของการประกอบการทางศาสนา (religious entrepreneurship) ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในแบบที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างการเผยแพร่ธรรมะและการตลาดศาสนาพร่าเลือนลงอย่างเห็นได้ชัด ในทิศทางเดียวกัน Agarwal and Pongjit (2025) ศึกษาปรากฏการณ์ภาพพื้นหลังสมาร์ตโฟนมงคลในไทย โดยใช้กรอบ digital religion และการทำสินค้าของความศักดิ์สิทธิ์ และพบว่าวัตถุดิจิทัลเหล่านี้ถูกรับรู้ในฐานะเครื่องรางดิจิทัลที่มีพลังศักดิ์สิทธิ์จริง ข้อค้นพบนี้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนข้อเสนอของบทความนี้เกี่ยวกับการก่อตัวของความศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่ดิจิทัลไทย

ประการที่สี่ การถกเถียงใหม่ว่าด้วยอัลกอริทึมในฐานะตัวแทนทางศาสนา (algorithmic religious agency) Siuda (2021) เสนอว่าศาสนาดิจิทัลจำเป็นต้องพัฒนาประเภทวิทยา (typologies) ใหม่ที่สามารถรองรับบทบาทของอัลกอริทึมซึ่งไม่ใช่เพียงเครื่องมือ แต่เป็นตัวแทนที่กำหนดว่าศาสนาจะถูกรับรู้ ประสบการณ์ และต่อรองอย่างไรในพื้นที่ดิจิทัล ข้อเสนอ



เปิดพื้นที่ทางทฤษฎีที่งานวิจัยชิ้นนี้เข้ามาตอบสนองโดยตรง ผ่านแนวคิด Digital Hermeneutics ที่ให้อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นผู้ตีความร่วมที่ไม่ได้รับเชิญในกระบวนการหมุนเวียนของคัมภีร์อรรถกถาในโลกแพลตฟอร์ม

ในภูมิทัศน์วิจัยที่กว้างขึ้น Campbell and Cheong (2024) บรรณาธิการ The Oxford Handbook of Digital Religion ได้สังเคราะห์ทิศทางใหม่ของสาขาไว้อย่างครอบคลุม โดยชี้ว่าคำถามสำคัญที่สุดในทศวรรษหน้าไม่ใช่ศาสนาดำรงอยู่บนอินเทอร์เน็ตอย่างไร แต่คือ อัลกอริทึมและปัญญาประดิษฐ์กำลังกำหนดนิยามใหม่ของความเชื่อ อำนาจ และประสบการณ์ทางศาสนาอย่างไร บทความนี้ตั้งอยู่ในกลุ่มของงานที่เริ่มตอบรับคำถามดังกล่าว แต่เน้นมิติที่ยังขาดอยู่ในสาขา นั่นคือการพิจารณาว่าคัมภีร์พุทธเถรวาทคลาสสิกที่มีโครงสร้างจริยธรรมเข้มข้นเป็นพิเศษ ต้องต่อรองกับตรรกะเหล่านี้ได้อย่างไร

อย่างไรก็ตาม งานเหล่านี้ล้วนแบกรับจุดบอดร่วมกันประการหนึ่ง กล่าวคือ แทบไม่มีงานใดเลยที่ศึกษาบทบาทของคัมภีร์คลาสสิก โดยเฉพาะอรรถกถา ในฐานะโครงสร้างอำนาจเชิงบรรทัดฐานที่ถูกแปรรู้อย่างซับซ้อนในโลกดิจิทัล การมุ่งสนใจแต่รูปแบบการปฏิบัติร่วมสมัยโดยละเลยคัมภีร์ เปรียบได้กับการศึกษาว่าน้ำไหลไปทิศทางใดโดยไม่สนใจว่าน้ำนั้นมาจากแหล่งน้ำต้นทางใด นอกจากนี้ งานศึกษาเรื่องเทคโนโลยีและศาสนาในบริบทเอเชีย โดยเฉพาะ Lim (2009) จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสนาในเอเชียมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากบริบทตะวันตก โดยเฉพาะในแง่ของการที่เทคโนโลยีมักถูกผูกเข้ากับพลวัตทางการเมืองและชาตินิยม แต่งานเหล่านี้ยังคงให้ความสนใจกับบริบทพุทธศาสนาเถรวาทในภาคเหนือและตะวันออกเฉียงใต้ของเอเชียแผ่นดินใหญ่น้อยกว่าที่ควร

4. ช่องว่างเชิงทฤษฎีและคุณภาพของงานชิ้นนี้

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ช่องว่างที่บทความนี้มุ่งเติมเต็มมีสามมิติที่ชัดเจน มิติแรกคือการขาดงานที่บูรณาการ Buddhist textual studies เข้ากับ sociology of religion และ digital religion อย่างเป็นระบบ



ในบริบทเถรวาทเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มิติที่สองคือการขาดกรอบแนวคิดที่สามารถอธิบายได้ว่าคัมภีร์อรรถกถาที่มีโครงสร้างจริยธรรมเข้มข้นถูกแปรรูปอย่างไรเมื่อटरรกะของแพลตฟอร์มเข้าแทรกแซงกระบวนการถ่ายทอดความหมาย และมิติที่สามคือการขาดงานที่ตั้งคำถามกับความศักดิ์สิทธิ์ในฐานะกระบวนการที่เคลื่อนที่ได้ มิใช่สารัตถะตายตัว ในบริบทของพุทธศาสนาที่มีฐานคัมภีร์ บทความนี้ตอบรับช่องว่างเหล่านี้ด้วยการเสนอกรอบแนวคิดการจัดรูปใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์ (Reconfiguration of Sacredness) ซึ่งผสานทฤษฎีความศักดิ์สิทธิ์เชิงกระบวนการของ Asad (1993) เข้ากับการศึกษาอำนาจของแพลตฟอร์ม (Gillespie, 2018) และการวิเคราะห์คัมภีร์พุทธในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคม (Collins, 1998; Gombrich, 2006) ความแตกต่างจากกรอบคิดที่มีอยู่ก่อนหน้าอยู่ที่การให้น้ำหนักกับความตึงเครียด ระหว่างटरรกะจริยธรรมของคัมภีร์อรรถกถาที่สะสมข้ามศตวรรษ กับटरรกะของแพลตฟอร์มที่ให้คุณค่ากับความเร็วและการหมุนเวียน ความตึงเครียดนี้เองที่ทำให้มังคลัตถ์ทิปนีเป็นกรณีศึกษาที่ไม่อาจหาตัวแทนอื่นได้

5. กรอบแนวคิดและทฤษฎี

5.1 การจัดรูปใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์

หัวใจทางทฤษฎีของบทความนี้คือการเสนอว่าความศักดิ์สิทธิ์เป็นสิ่งที่เคลื่อนที่ได้ (mobile) มิใช่คุณสมบัติที่ฝังอยู่ในวัตถุหรือสถาบัน แต่เป็นผลผลิตของกระบวนการทางสังคมที่ต้องถูกผลิตซ้ำ ต้องถูกรับรองอย่างต่อเนื่อง และสามารถถูกจัดรูปใหม่ได้เมื่อเงื่อนไขทางสังคมเปลี่ยนแปลง ในกรณีของมังคลัตถ์ทิปนี ความศักดิ์สิทธิ์ไม่ได้หายไปพร้อมกับการเดินทางสู่โลกดิจิทัล แต่ถูกแปรรูปผ่านสื่อ รูปแบบ และटरรกะใหม่ ซึ่งเปลี่ยนทั้งวิธีการรับรู้ความหมาย และวิธีที่ผู้ศรัทธาสัมพันธ์กับคัมภีร์ กรอบแนวคิดนี้แตกต่างจากทั้งการสูญเสียความศักดิ์สิทธิ์ (desacralization) ซึ่งมองว่าการเข้าสู่โลกดิจิทัลคือการเสื่อมถอย และจาก “ความต่อเนื่องของความศักดิ์สิทธิ์” (sacred continuity) ซึ่งมองว่า



ทุกอย่างยังคงเดิม โดยแทนที่ด้วยคำถามว่า จัดรูปใหม่อย่างไร มากกว่าหายไปหรือไม่

5.2 อำนาจตัวบทปะทะอำนาจแพลตฟอร์ม

งานของ Cheong และคณะ (2012) ว่าด้วยอำนาจทางศาสนาในโลกโซเชียลมีเดียชี้ให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของอำนาจการตีความมิใช่เรื่องใหม่ในสาขา digital religion แต่กรณีของคัมภีร์อรรถกถาเถรวาทที่มีโครงสร้างอำนาจภายในที่เข้มแข็งเป็นพิเศษ เป็ดมิติที่งานเหล่านั้นยังไม่ได้สำรวจ ในพุทธศาสนาเถรวาท อำนาจของคัมภีร์ถูกท้าทายโดยสายการถ่ายทอดความรู้บาลีและสถาบันสงฆ์ที่ทำหน้าที่คัดกรองและรับรองความหมาย แต่ในโลกดิจิทัล อำนาจนั้นต้องดำรงอยู่ท่ามกลางอำนาจรูปแบบใหม่ที่ Gillespie (2018) เรียกว่า อำนาจแพลตฟอร์ม ซึ่งทำงานผ่านอัลกอริทึม นโยบายเนื้อหา และกลไกการมองเห็นในระบบนี้ ความถูกต้องตามคัมภีร์ไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่กำหนดว่าคำสอนใดจะมีอิทธิพล ยอดวิว ยอดแชร์ และการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ติดตามก็เป็นตัวแปรที่ทรงพลังไม่แพ้กัน

5.3 การตีความในยุคดิจิทัล (Digital Hermeneutics)

แนวคิด Digital Hermeneutics ที่บทความนี้เสนอมีความแตกต่างจากการตีความในความหมายเชิงปรัชญาดั้งเดิม ตรงที่มันให้น้ำหนักกับบทบาทของอัลกอริทึมในฐานะผู้ตีความร่วม (co-interpreter) ที่มองไม่เห็น ซึ่งทำงานนอกเหนือเจตนาของทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคเนื้อหา ความแตกต่างนี้เองที่ทำให้แนวคิดนี้มีความจำเป็นในฐานะเครื่องมือวิเคราะห์เฉพาะสำหรับบริบทแพลตฟอร์ม บทความนี้ใช้แนวคิดการตีความในยุคดิจิทัล (Digital Hermeneutics) เพื่ออธิบายวิธีที่ความหมายของคัมภีร์ถูกก่อตัวขึ้นใหม่ในโลกแพลตฟอร์ม ซึ่งถูกกำหนดโดยตรรกะของการย่อ (compression) การตัดตอน (fragmentation) การเน้น (highlighting) และการทำซ้ำ (repetition) กระบวนการตีความในที่นี้ ไม่ได้เกิดจากผู้อ่านเพียงลำพัง แต่เป็นผลร่วมของมนุษย์และระบบอัลกอริทึมที่กำหนดสภาพแวดล้อมการอ่าน ผลลัพธ์คือ



เศษเสี้ยวของความศักดิ์สิทธิ์ ที่ถูกบริโภคนในจังหวะชีวิตดิจิทัล แทนที่คัมภีร์ทั้งเล่มที่ต้องสั่งสมผ่านเวลา

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาปรากฏการณ์ที่ความศักดิ์สิทธิ์เคลื่อนที่ระหว่างโลกคัมภีร์และโลกดิจิทัลนั้น ต้องการระเบียบวิธีที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอที่จะจับภาพทั้งโครงสร้างเชิงตัวบทและพลวัตทางสังคมในชีวิตดิจิทัลจริง งานวิจัยนี้จึงออกแบบภายใต้กรอบการวิจัยเชิงคุณภาพแบบสหวิธี (qualitative multi-method design) ซึ่งไม่ได้เลือกวิธีเหล่านี้เพราะความสะดวก หากแต่เพราะแต่ละวิธีทำงานในระดับที่แตกต่างกันของปัญหา และเมื่อนำมาใช้ร่วมกัน จะให้ภาพที่ครบถ้วนกว่าที่วิธีใดวิธีหนึ่งจะทำได้เพียงลำพัง

1. การออกแบบการวิจัยและฐานทางญาณวิทยา

งานวิจัยนี้ ตั้งอยู่บนฐานญาณวิทยาเชิงตีความ (Interpretive Epistemology) ซึ่งมองว่าความหมายทางศาสนามีใช้สิ่งที่ “ค้นพบ” จากข้อมูลโดยตรง แต่เกิดขึ้นจากการสนทนาระหว่างกรอบทฤษฎี บริบท และการตีความของผู้วิจัยที่ต้องสำนึกตัวเองอยู่ตลอดเวลา (reflexive awareness) ในฐานะนักวิจัยที่มีความคุ้นเคยกับโครงสร้างคัมภีร์อรรถกถาเถรวาทโดยตรง ผู้วิจัยจึงอยู่ในฐานะที่สามารถสังเกตเห็นทั้งสิ่งที่คงอยู่ และสิ่งที่หายไป เมื่อมังคลัตถที่ปนิปรากฏในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งถือเป็นทั้งข้อได้เปรียบและข้อจำกัดที่ต้องระบอบอย่างโปร่งใส ความตระหนักนี้สอดคล้องกับข้อเรียกร้องของ Hine (2015) ที่ว่านักชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัลต้องไม่แยกตัวเองออกจากสนาม แต่ต้องเข้าใจตำแหน่งแห่งที่ของตนเองในฐานะส่วนหนึ่งของการผลิตความรู้

2. วิธีวิทยาสามชั้น

2.1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

ขั้นแรกของการวิจัยคือการวิเคราะห์มังคลัตถที่ปนิในฐานะระบบจริยธรรมที่มีโครงสร้างภายในของตนเอง โดยมีได้มุ่งสรุปเนื้อหาซ้ำ แต่มุ่งสกัดโครงสร้างเชิงบรรทัดฐาน สามระดับ ได้แก่ ตรรกะลำดับมงคล ภาษาที่เชื่อมโยง



โลกทางธรรมกับชีวิตฆราวาส และกลไกที่คัมภีร์ใช้สร้างอำนาจผ่านการอ้างอิง พระพุทธรูปและสายอรรถกถา ผลจากการวิเคราะห์นี้ถูกใช้เป็นฐานเปรียบเทียบ (analytical baseline) เพื่อตรวจสอบว่าความหมายใดถูกคงไว้ ถูกย่อ หรือถูกแปลงรูปเมื่อคัมภีร์ปรากฏในสื่อดิจิทัล วิธีนี้สะท้อนแนวทางของ Collins (1998) ที่มองวรรณกรรมบาลีในฐานะระบบจินตนาการที่สมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งต้องเข้าใจในฐานะองค์รวมก่อนจะวิเคราะห์ส่วนที่แตกกระจายออกไป

2.2 ขาดิพนธ์วรรณนาดิจิทัล (Digital Ethnography)

ใช้ขาดิพนธ์วรรณนาดิจิทัลตามแนวทางของ Hine (2015) ซึ่งมองพื้นที่ออนไลน์ไม่ใช่เพียงแหล่งข้อมูล แต่เป็นสนามทางสังคมที่มีวัฒนธรรม อำนาจ และแบบแผนการปฏิบัติเฉพาะตัว ผู้วิจัยเข้าถึงสังเกตการณ์อย่างเป็นระบบในแพลตฟอร์มดิจิทัลรวม 12 แห่ง ได้แก่ ช่อง YouTube ที่มีเนื้อหาธรรมะซึ่งอ้างอิงมงคลสูตรอย่างสม่ำเสมอจำนวน 5 ช่อง เพจ Facebook ที่เผยแพร่เนื้อหาที่อิงมงคลสูตรที่ป็นโดยตรงจำนวน 4 เพจ และเว็บไซต์ธรรมะที่มีการนำเสนอมงคล 38 ประการในรูปแบบดิจิทัลจำนวน 3 แห่ง ตัวอย่างเช่น ช่อง YouTube ขนาดใหญ่ที่มีผู้ติดตามเกินหนึ่งแสนคน ซึ่งเผยแพร่เนื้อหาธรรมะที่อ้างอิงมงคลสูตรเป็นประจำ และเพจ Facebook ของพระนักเทศน์ที่มีฐานผู้ติดตามเกินห้าแสนคน โดยเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2566 เกณฑ์การคัดเลือกแหล่งข้อมูลใช้หลัก purposive sampling การคัดเลือกแหล่งข้อมูลใช้เกณฑ์ว่ามีการนำเสนอเนื้อหาจากมงคลสูตรหรือมงคล 38 ประการ อันเป็นเนื้อหาหลักของมงคลสูตรที่ป็น แม้ผู้ผลิตเนื้อหาจะไม่อ้างอิงคัมภีร์โดยตรงเสมอไป ซึ่งตรงกับปรากฏการณ์ที่งานวิจัยนี้ศึกษา นั่นคือการที่คัมภีร์ถูกนำเสนอโดยไม่ระบุที่มา โดยกำหนดเงื่อนไขสามประการ คือ มีการอ้างอิงมงคลสูตรหรือมงคลสูตรที่ป็นอย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ ยอดผู้ติดตามไม่ต่ำกว่าห้าหมื่นคน หรือมียอดการเข้าถึงเฉลี่ยต่อโพสต์ไม่ต่ำกว่าหนึ่งพันครั้ง และมีความหลากหลายของผู้นำเสนอทั้งในแง่ของสถานะทางศาสนา (พระสงฆ์ ฆราวาส นักสร้างคอนเทนต์) การสังเกตเน้นทั้งรูปแบบการนำเสนอ (content) และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้รับสาร (interaction)



patterns) เพื่อให้เห็นว่าความศักดิ์สิทธิ์ถูกผลิตและต่อรองในชีวิตดิจิทัลจริงอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Campbell and Connelly (2020) ที่ว่าการศึกษาศาสนาดิจิทัลต้องให้น้ำหนักกับกรณีที่มีอิทธิพลเชิงวัฒนธรรม มากกว่าการแสวงหาความเป็นตัวแทนเชิงสถิติ

2.3 การวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis)

การวิเคราะห์วาทกรรมเพื่อศึกษาโครงสร้างภาษา ภาพ และการสร้างความหมายในเนื้อหาดิจิทัลที่อ้างอิงมังคลัตถทิปนี โดยมุ่งไปที่คำถามสามข้อ คือ ใครพูด พูดในนามของอำนาจใด และสร้างความชอบธรรมให้คำสอนนั้นผ่านกลไกใด แนวทางนี้ตั้งอยู่บนความเข้าใจที่ว่าคำสอนทางศาสนาในโลกดิจิทัลมิใช่การถ่ายทอดความหมายที่โปร่งใส หากแต่เป็นการจัดวางวาทกรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์เชิงอำนาจและตรรกะของแพลตฟอร์ม ในแนวทางที่ Foucault (1972) เรียกว่าการผลิตความรู้ผ่านกลไกของวาทกรรม และที่ Gillespie (2018) ขยายต่อไปในบริบทของแพลตฟอร์มดิจิทัล

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ

ข้อมูลทั้งสามชั้นถูกวิเคราะห์ผ่านกระบวนการ thematic analysis แบบ inductive-deductive ตามแนวทางของ Braun and Clarke (2006) โดยเริ่มจากการระบุรูปแบบที่เกิดขึ้นซ้ำในข้อมูล (inductive) แล้วนำไปเทียบกับกรอบทฤษฎีที่กำหนดไว้ (deductive) จนได้ theme หลักที่สามารถตอบคำถามวิจัยได้อย่างเป็นระบบ ความน่าเชื่อถือของการวิเคราะห์ถูกเสริมด้วยการทำ triangulation ระหว่างสามวิธีวิทยา กล่าวคือ ข้อค้นพบจากชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัลถูกตรวจสอบกับการวิเคราะห์วาทกรรม และทั้งสองถูกนำไปเปรียบเทียบกับโครงสร้างตัวบทต้นฉบับ เพื่อให้ได้ภาพที่ครบถ้วนและน่าเชื่อถือของการแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์ที่เกิดขึ้นจริง

4. จริยธรรมการวิจัยในพื้นที่ดิจิทัล

งานวิจัยนี้ยึดหลักจริยธรรมการวิจัยในโลกดิจิทัลตามแนวทาง AoIR Ethics 3.0 (Franzke et al., 2020) ซึ่งเน้นการพิจารณาความเป็นสาธารณะของข้อมูลในบริบทเฉพาะ มากกว่าการตัดสินแบบเหมารวม ข้อมูลทั้งหมดที่



นำมาวิเคราะห์เป็นเนื้อหาที่เผยแพร่สาธารณะโดยผู้ผลิตเอง โดยไม่มีการบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้งานทั่วไปหรือนำข้อมูลส่วนตัวมาวิเคราะห์ในทางใดทางหนึ่ง นอกจากนี้ การวิเคราะห์มุ่งทำความเข้าใจกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม ไม่ใช่การตัดสินคุณค่าหรือประเมินความถูกต้องทางศาสนาของเนื้อหาที่ศึกษา งานวิจัยนี้ได้รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เลขหนังสือรับรอง 050/2564 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ผลการวิจัย

1. จากโบลานสู่หน้าจอ: รูปแบบการปรากฏของมังคลัตถทีปนีในพื้นที่ดิจิทัล

เมื่อมังคลัตถทีปนีเดินทางจากห้องสมุดวัดสุทัศน์ฯ เชียงใหม่ สิ่งที่ไม่เปลี่ยนไปไม่ใช่แค่วัสดุที่บรรจุข้อความ หากแต่คือตรรกะทั้งหมดที่กำหนดว่า คัมภีร์ดำรงอยู่อย่างไรในสายตาของผู้ศรัทธา จากคัมภีร์ที่ต้องเข้าถึงผ่านการศึกษาอย่างเป็นระบบ ต้องอาศัยเวลา ครูผู้รู้ และบรรยากาศของสถาบันสงฆ์ มังคลัตถทีปนีในโลกดิจิทัลปรากฏตัวในรูปแบบใหม่สามประการที่เชื่อมโยงกัน แต่ละประการสะท้อนการแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์ที่มีนัยสำคัญทั้งเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ

1.1 ความศักดิ์สิทธิ์แบบตัดตอน: เมื่อคัมภีร์กลายเป็นคำคม

รูปแบบที่พบมากที่สุดและแพร่หลายที่สุดในทุกแพลตฟอร์มที่ศึกษาคือการนำข้อความจากมงคลสูตรหรือคำอธิบายของมังคลัตถทีปนีมาเสนอในรูปแบบคำคมที่แชร์ได้ (shareable quote) ไม่ว่าจะเป็นภาพพื้นหลังสวยงาม ประกอบข้อความสั้น โปสเตอร์บรรยายความประทับใจส่วนตัว หรือคลิปวิดีโอที่ยกมงคลข้อหนึ่งมาขยายความในสองถึงสามนาที กรณีที่พบซ้ำอย่างโดดเด่นในช่วงเวลาที่เก็บข้อมูลคือการนำข้อความ “อเสวนา จ พาลาน” มาใช้เป็น caption ของภาพดอกไม้หรือพระอาทิตย์ขึ้น พร้อมคำอธิบายในลักษณะ “การไม่คบคนพาลคือมงคลอันสูงส่งแห่งชีวิต” โดยสันเชิงปราศจากบริบทที่มังคลัตถทีปนีใช้ขยายความคำว่า พาล (bāla) อย่างละเอียดในมิติทางจริยธรรม จิตวิทยา



และสังคม ซึ่ง Collins (1998) ชี้ว่าคือแก่นของระบบการจัดลำดับคุณค่าทางจริยธรรมของเถรวาท ความสำคัญของปรากฏการณ์นี้ไม่ใช่แค่ว่า มีการตัดตอนแต่คือลักษณะของสิ่งที่ถูกตัดออกไป โครงสร้างที่หายไปไม่ใช่เพียงรายละเอียดแต่คือตรรกะเชิงระบบทั้งหมดที่เคยทำให้มันคลแต่ละข้อมีความสัมพันธ์กับข้ออื่น และทำให้คัมภีร์ทำงานเป็นแผนที่ชีวิต ในความหมายที่ Gombrich (2006) อธิบาย สิ่งที่เหลืออยู่คือ ความรู้สึกว่าศักดิ์สิทธิ์ ที่ถูกแยกออกจากโครงสร้างที่ทำให้ศักดิ์สิทธิ์ ในเชิงสังคมวิทยาศาสนา นี่คือการเคลื่อนจาก sacred system สู่อะไรสักอย่างที่ sacred fragment ซึ่งดัวร์เคม (Durkheim, 1912/1995) คงไม่ทิ้งกับการที่ความศักดิ์สิทธิ์ยังดำรงอยู่ แต่คงต้องตั้งคำถามว่าระเบียบสังคมแบบใดที่ศักดิ์สิทธิ์แบบ fragment นี้ดำรง

1.2 Motivational Buddhism: เมื่อมงคลกลายเป็นแรงบันดาลใจส่วนบุคคล

รูปแบบที่สองที่พบอย่างชัดเจนในเพจ Facebook และช่อง YouTube ที่มียอดติดตามสูงคือสิ่งที่งานวิจัยนี้เรียกว่า Motivational Buddhism หรือการนำมังคลัตถที่ปนิมาใช้เป็นแหล่งพลังบวกส่วนบุคคล ภาษาของมงคลในบริบทนี้เปลี่ยนจากภาษาแห่งการฝึกตนเชิงวินัย มาเป็นภาษาของจิตวิทยาเชิงบวกและวัฒนธรรม self-help ร่วมสมัย คำสอนเรื่อง กาลเทศะ การอยู่ในถิ่นที่เหมาะสม ถูกตีความใหม่เป็นจงเลือกสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อความสำเร็จของคุณ คำสอนเรื่อง “บุพเพทปญญตา ความมีบุญอันกระทำไว้ในปางก่อน ถูกแปลเป็น เชื่อว่าตัวเองมีพรสวรรค์ที่รอการปลดปล่อย ในประเด็นนี้ McMahan (2008) ชี้ให้เห็นนานแล้วว่าพุทธศาสนาร่วมสมัยถูกทำให้เป็นสมัยใหม่ผ่านการเน้นประสบการณ์ส่วนบุคคลและการเยียวยาทางจิต แต่สิ่งที่น่าสนใจในกรณีของมังคลัตถที่ปนิโดยเฉพาะคือ ความตึงเครียดที่เกิดขึ้นระหว่างคัมภีร์ที่มีระบบจริยธรรม เชิงสังคม อย่างเข้มแข็ง ที่กำหนดว่ามนุษย์ดำรงอยู่ในเครือข่ายความสัมพันธ์และหน้าที่ กับการตีความดิจิทัลที่เน้นปัจเจกบุคคลเกือบสมบูรณ์ราวกับว่ามงคลแต่ละข้อเป็นทรัพยากรของฉัน มากกว่าหน้าที่ต่อชุมชนทางธรรมในเชิงทฤษฎี นี่คือการแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์จาก normative authority ไปสู่



affective authority อำนาจของคำสอนไม่ได้มาจากความถูกต้องตามคัมภีร์ แต่มาจากพลังทางอารมณ์ที่มันสร้างได้ในชั่วขณะ ดังที่ Hoover (2016) สังเกตว่าสื่อมิใช่แค่ช่องทาง แต่เป็นพื้นที่ที่กำหนดว่าศาสนาต้องรู้อะไรสักแบบใดจึงจะมีชีวิตอยู่ได้

1.3 Ritualized Sharing: การคลิกในฐานะพิธีกรรม

รูปแบบที่สามที่ค้นพบมีความละเอียดอ่อนที่สุดและทรงพลังที่สุดในเชิงทฤษฎี กล่าวคือการที่การกระทำทางเทคนิคบนแพลตฟอร์ม ไม่ว่าจะเป็นการกดแชร์ การพิมพ์อนุโมทนาบุญ ใน comment หรือการส่งต่อโพสต์มงคลในช่วงเข้าวันสำคัญทางศาสนา ถูกยกระดับขึ้นเป็นการปฏิบัติทางศาสนาที่มีนัยเชิงกุศลในตัวเอง ปรากฏการณ์นี้เชื่อมโยงกับข้อสังเกตของ Helland (2005) ที่ว่าศาสนาออนไลน์ในฐานะ “lived religion” ไม่ได้ลดบทบาทลง แต่เปลี่ยนรูปแบบของพิธีกรรม จากการเข้าวัดฟังเทศน์สู่การมีส่วนร่วมผ่านแพลตฟอร์ม แต่สิ่งที่น่าสนใจกว่าในกรณีมั่งคัลตทิปนีคือ ผู้ใช้งานไม่ได้เพียงบริโภค ความศักดิ์สิทธิ์ แต่รู้สึกว่ามันกำลังผลิตกุศลจากการแชร์ นั่นหมายความว่าคัมภีร์ในบริบทดิจิทัลไม่ได้ทำหน้าที่เป็นแค่เนื้อหา แต่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางพิธีกรรมที่เชื่อมผู้ศรัทธากับโลกทางธรรมผ่านการกระทำชั่วขณะ ความศักดิ์สิทธิ์ในรูปแบบนี้จึงผูกเข้ากับการมองเห็น การแพร่กระจาย และการมีส่วนร่วมเชิงสัญลักษณ์มากกว่าการสั่งสมเชิงวินัยระยะยาว

2. การแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์: สามมิติที่ซ้อนทับกัน

ผลการวิเคราะห์รูปแบบทั้งสามนำไปสู่ข้อสรุปเชิงทฤษฎีที่เป็นแก่นของงานชิ้นนี้ กล่าวคือความศักดิ์สิทธิ์ของมั่งคัลตทิปนีในโลกดิจิทัลถูกแปรรูปผ่านสามมิติที่ซ้อนทับกัน ไม่ใช่เกิดขึ้นทีละมิติแบบเป็นลำดับ

2.1 จากคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์สู่เนื้อหาที่แชร์ได้

ในพุทธศาสนาเถรวาทแบบดั้งเดิม ความศักดิ์สิทธิ์ของมั่งคัลตทิปนีผูกพันกันสองสิ่งที่แยกไม่ออก คือ ตัวบทในฐานะองค์รวม และ กระบวนการ



เข้าถึงที่ต้องอาศัยวินัยและสถาบัน Collins (1998) และ Gombrich (2006) ต่างยืนยันว่าคัมภีร์อรรถกถาเถรวาทไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่ออ่านอย่างสุ่มสี่สุ่มห้า แต่เพื่อสร้างกรอบการดำรงชีวิตทั้งระบบ เมื่อคัมภีร์เข้าสู่โลกดิจิทัล ความผูกพันระหว่างตัวบทและกระบวนการเข้าถึงถูกตัดขาด คัมภีร์ถูกแยกย่อยเป็นหน่วยที่หมุนเวียนได้ (circulable) ตามตรรกะของแพลตฟอร์ม ดังที่ Campbell (2024) ชี้ว่าศาสนาในโลกดิจิทัลถูกกำหนดโดยตรรกะของสื่อซึ่งให้คุณค่ากับการหมุนเวียนมากกว่าความครบถ้วน ความศักดิ์สิทธิ์จึงเคลื่อนจากตรรกะของการสั่งสม ไปสู่ตรรกะของการกระจายจาก institutional sacredness ไปสู่ networked sacredness ที่คุณค่าของคำสอนขึ้นอยู่กับว่ามันถูกแชร์ ถูกตอบสนอง และถูกทำให้มีชีวิตในปฏิสัมพันธ์ออนไลน์มากเพียงใด

2.2 การเกิดขึ้นของอำนาจการตีความรูปแบบใหม่

มิติที่สองคือการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของใครมีสิทธิ์อธิบายคัมภีร์ในพุทธศาสนาเถรวาทแบบดั้งเดิม อำนาจนั้นถูกรับรองโดยสายการศึกษาบาลีและสถาบันสงฆ์ที่ Asad (1993) เรียกว่า “discursive tradition” อันมีกลไกควบคุมการผลิตความหมายอย่างเป็นระบบ ในโลกดิจิทัล อำนาจนั้นมิได้หายไป แต่ต้องแข่งขันและดำรงอยู่ร่วมกับอำนาจรูปแบบใหม่ที่ Gillespie (2018) เรียกว่า platform authority ซึ่งกำหนดว่าเสียงใดจะถูกขยาย เสียงใดจะถูกลดทอน ผ่านกลไกอัลกอริทึมที่มองไม่เห็น ผลที่ตามมาคือการเกิดขึ้นของผู้มีอำนาจตีความรูปแบบใหม่สามประเภทที่พบในข้อมูล ได้แก่ พระนักสร้างคอนเทนต์ที่ใช้ทักษะการสื่อสารดิจิทัลสร้างฐานผู้ติดตามจำนวนมาก นักสร้างคอนเทนต์ฆราวาสที่อิงความน่าเชื่อถือจากประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวมากกว่าการศึกษา คัมภีร์ และอินฟลูเอนเซอร์ทางธรรมที่ผสมผสานภาษาพุทธกับภาษาจิตวิทยาเชิงบวกในแบบที่สร้างการมีส่วนร่วมสูง ความเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ควรถูกมองเป็นการเสื่อมของอำนาจคัมภีร์ ในแบบง่าย ๆ หากแต่คือสิ่งที่ Evolvi (2021) เรียกว่า การกระจายตัวของอำนาจการตีความ (decentralization of interpretive authority) ซึ่งเปิดทั้งโอกาสและความท้าทายที่ต้องวิเคราะห์แยกกันอย่างรอบคอบ



2.3 การก่อตัวของความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว (Instant Sacredness)

มิติที่สามและอาจเป็นมิติที่สำคัญที่สุดในเชิงทฤษฎีคือการก่อตัวของสิ่งที่บทความนี้เสนอให้เรียกว่า “ความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว” (instant sacredness) หมายถึงประสบการณ์ของความหมาย ความพลอบประโลม หรือแรงบันดาลใจทางศาสนาที่เกิดขึ้นได้รวดเร็ว ผ่านการอ่านข้อความสั้น การดูคลิปสองสามนาที หรือแม้แต่การกดแชร์เพียงครั้งเดียว โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการสั่งสมเชิงวินัยระยะยาว ผู้เขียนมิได้เสนอว่าความศักดิ์สิทธิ์แบบนี้ด้อยค่ากว่าความศักดิ์สิทธิ์เชิงพิธีกรรมแบบดั้งเดิม การตัดสินแบบนี้จะมิยุติธรรมต่อผู้ที่ใช้ชีวิตภายใต้ความกดดันทางเศรษฐกิจ สังคม และอารมณ์ที่ทำให้เวลาสำหรับการฝึกตนระยะยาว กลายเป็นสิ่งหรูหราที่เข้าไม่ถึง ดังที่ Hoover (2016) ชี้ว่าศาสนาในยุคสื่อใหม่ทำหน้าที่เป็นแหล่งทรัพยากรเชิงอารมณ์ที่ผู้คนหยิบใช้ตามสภาวะชีวิตจริง แต่ความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไวก็นำมาพร้อมกับคำถามเชิงโครงสร้างที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือ เมื่อการสัมผัสความศักดิ์สิทธิ์ไม่ต้องการผ่านการเปลี่ยนแปลงตนเองเชิงลึก พุทธศาสนาในฐานะเส้นทางแห่งการฝึกตน จะดำรงบทบาทเชิงจริยธรรมได้อย่างไรในสังคมที่ความสนใจกลายเป็นทรัพยากรที่หายากและมีราคา คำถามนี้มีได้มีคำตอบง่าย ๆ และบทความนี้ไม่ได้อ้างว่ามีแต่การตั้งคำถามนั่นเองคือหนึ่งในคุณูปการสำคัญที่งานชิ้นนี้มอบให้แก่สนามวิชาการ

สรุปและอภิปรายผล

อภิปรายผล

สิ่งที่บทความนี้พบไม่ใช่ความตายของคัมภีร์ในโลกดิจิทัล หากแต่เป็นหลักฐานของการที่คัมภีร์เรียนรู้จะมีชีวิตในสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง แต่การมีชีวิตแบบนี้มิได้ไม่มีราคา และงานวิจัยชิ้นนี้พยายามอย่างจริงจังที่จะไม่มองข้ามราคานั่น



มังคลัตถทิปนีและความศักดิ์สิทธิ์ที่เคลื่อนที่ได้

ข้อค้นพบหลักของงานนี้ยืนยันและขยายแนวคิดของ Durkheim (1912/1995) และ Asad (1993) ในทิศทางที่ทั้งสองท่านอาจไม่ได้คาดไว้ Durkheim สอนว่าความศักดิ์สิทธิ์คือสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นเพื่อค้ำจุนระเบียบร่วมกัน อาสาสอนว่ามันถูกผลิตและควบคุมผ่านวาทกรรมและอำนาจ งานชิ้นนี้เพิ่มมิติที่สามเข้าไป นั่นคือในยุคแพลตฟอร์ม ความศักดิ์สิทธิ์ยังถูกกำหนดโดยตรรกะของการมองเห็นเชิงอัลกอริทึม ซึ่งเป็นอำนาจที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่มีผลกระทบต่อความหมายทางศาสนาอย่างลึกซึ้ง ในกรณีของมังคลัตถทิปนี ความศักดิ์สิทธิ์ไม่ได้หายไปพร้อมกับการตัดตอนหรือการย่อความ มันเปลี่ยนรูปแบบการดำรงอยู่ จาก sacred system ที่ผูกพันกับโครงสร้างทั้งหมดของคัมภีร์ ไปสู่ mobile sacredness ที่สามารถปรากฏในข้อความสั้น คลิปวิดีโอ หรือการแชร์บนแพลตฟอร์ม โดยยังคงรักษาลัทธิทางอารมณ์และเชิงความหมายไว้ได้ในระดับหนึ่ง การเปลี่ยนรูปนี้ไม่ใช่ความล้มเหลว แต่คือการปรับตัวเพื่อความอยู่รอดเชิงความหมายในโลกที่ความสนใจของมนุษย์กลายเป็นทรัพยากรที่แพลตฟอร์มแข่งขันแย่งชิง

การจัดรูปใหม่ของอำนาจการตีความ

การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจที่สุดในแง่สังคมวิทยาไม่ใช่การที่คัมภีร์ถูกตัดตอน แต่คือการที่ใคร่ครวญเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ในระบบเธรดดั้งเดิม อำนาจในการตีความถูกรักษาไว้โดย “discursive tradition” ของ Asad (1993) ซึ่งมีกลไกคัดกรองความหมายผ่านสถาบันและสายการศึกษา ในโลกดิจิทัล กลไกนั้นยังทำงานอยู่ แต่ต้องแบ่งพื้นที่กับ platform authority ของ Gillespie (2018) ที่ไม่สนใจความถูกต้องตามคัมภีร์เลย แต่สนใจแค่ว่าเนื้อหาใดสร้างการมีส่วนร่วมได้มากที่สุด ผลที่ตามมาไม่ใช่การสูญสลายของอำนาจเชิงคัมภีร์ แต่คือการที่อำนาจนั้นต้องต่อรองตำแหน่งแห่งที่ของตนเองอยู่ตลอดเวลา พระสงฆ์ที่มีความรู้คัมภีร์ลึกซึ้งแต่สื่อสารได้ไม่ดีในแพลตฟอร์ม อาจมีอิทธิพลน้อยกว่านักสร้างคอนเทนต์ฆราวาสที่รู้บาลีแค่คำเดียวแต่เข้าใจจังหวะของ algorithm สถานการณ์นี้สะท้อนสิ่งที่ Evolvi (2021) สังเกตว่าพื้นที่ดิจิทัล



เปลี่ยนนิยามของ “ผู้มีอำนาจ” ทางศาสนาจากการรับรองเชิงสถาบัน ไปสู่การรับรองเชิงการมองเห็น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างที่ลึกกว่าที่ผิวเผินดูเหมือน

พุทธศาสนาดิจิทัลในฐานะศาสนาที่ถูกจัดรูปใหม่

แม้ Gleig (2019) จะวิเคราะห์บริบทอเมริกันเป็นหลัก แต่การที่เธอชี้ให้เห็นว่าพุทธศาสนาร่วมสมัยกำลังตั้งคำถามต่อลักษณะสมัยใหม่ที่เน้นปัจเจกบุคคลและลดทอนสถาบัน มีนัยสำคัญสำหรับการทำความเข้าใจพุทธศาสนาเถรวาทในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ การแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์ที่พบในมังคลัตถปิณีดิจิทัลไม่ใช่ปรากฏการณ์เฉพาะถิ่น แต่เป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวทั่วโลกที่พุทธศาสนาต่าง ๆ กำลังต่อรองตำแหน่งแห่งที่ของตนเองในโลกหลังสมัยใหม่ ข้อค้นพบรวมของงานชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่า พุทธศาสนาดิจิทัลไม่ใช่ศาสนาที่ด้อยคุณภาพ หรือเสื่อมถอยจากต้นฉบับ แต่เป็นรูปแบบการดำรงอยู่ทางศาสนาที่ถูกกำหนดโดยเงื่อนไขใหม่อย่างสมบูรณ์ ในกรอบที่ McMahan (2008) และ Hoover (2016) วางไว้ พุทธศาสนาร่วมสมัยมักถูกมองว่า ทำให้เป็นสมัยใหม่ในลักษณะที่ทำให้คุณค่าแก่ประสบการณ์ส่วนบุคคลและการเยียวยาทางจิต แต่กรณีของมังคลัตถปิณีเพิ่มมิติสำคัญเข้าไป นั่นคือไม่ใช่แค่เนื้อหาที่เปลี่ยน แต่ตรรกะของความศักดิ์สิทธิ์เองก็เปลี่ยน จากตรรกะที่ผูกกับความต่อเนื่องและวินัย ไปสู่ตรรกะที่ผูกกับความรวดเร็วและการตอบสนองทางอารมณ์ สิ่งที่น่าสนใจคือ การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้ทำให้ศาสนาอ่อนแอลงในทุกมิติ ในบางแง่ มังคลัตถปิณีในรูปแบบดิจิทัลเข้าถึงผู้คนได้กว้างกว่า ลึกกว่า ในแง่ภูมิศาสตร์ และสร้างการสัมผัสกับหลักธรรมในชีวิตประจำวันได้บ่อยกว่าที่คัมภีร์ไบเบิลในห้องสมุดวัดจะทำได้ แต่ในขณะเดียวกัน ความลุ่มลึกเชิงจริยธรรมที่ต้องใช้เวลาสั่งสม ก็เสี่ยงต่อการถูกแทนที่ด้วยความรู้สึกดีที่เกิดขึ้นได้ในชั่วขณะ ความตึงเครียดนี้ไม่มีทางออกง่าย ๆ และบทความนี้ไม่อ้างว่ามีแต่การมองเห็นและตั้งชื่อมันอย่างแม่นยำคือสิ่งที่วิชาการที่ดีควรทำ

ทิศทางวิจัยในอนาคต



กรอบ Reconfiguration of Sacredness ที่บทความนี้เสนอ มีศักยภาพในการนำไปใช้กับกรณีอื่น ๆ ที่คัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์จากศาสนาที่มีฐานตัวบทเข้มแข็ง ไม่ว่าจะเป็นอัลกุรอาน คัมภีร์ไบเบิล หรือคัมภีร์พระเวท เดินทางเข้าสู่โลกแพลตฟอร์มในบริบท ASEAN และเอเชียใต้ การเปรียบเทียบข้ามศาสนาในทิศทางนี้ จะช่วยทดสอบว่า Reconfiguration of Sacredness เป็นปรากฏการณ์เฉพาะของพุทธศาสนาเถรวาท หรือเป็นกระบวนการทั่วไปที่มีลักษณะร่วมข้ามประเพณีศาสนาในยุคแพลตฟอร์ม นอกจากนี้ งานวิจัยในอนาคตควรสำรวจว่าผู้ศรัทธาตัวจริงรับรู้และประสบการณ์ “ความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว” อย่างไรในชีวิตประจำวัน ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกที่งานชิ้นนี้ยังไม่ได้ทำ

บทสรุป

บทความนี้เริ่มต้นจากคำถามว่าสิ่งที่เหลืออยู่เมื่อมังคลัตถทิปนีถูกแปลงเป็น caption บน Facebook คืออะไร และสิ้นสุดลงด้วยคำตอบที่ซับซ้อนกว่าที่คาดไว้ สิ่งที่เหลืออยู่ไม่ใช่ความว่างเปล่า แต่ก็ไม่ใช่มังคลัตถทิปนีในความหมายเดิมทั้งหมด มันคือรูปแบบการดำรงอยู่ใหม่ของความศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกจัดรูปใหม่ผ่านตรรกะของสื่อ อำนาจของอัลกอริทึม และความต้องการของผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่ทั้งเร่งรีบและโดดเดี่ยว ข้อค้นพบหลักชี้ให้เห็นว่ามังคลัตถทิปนีในโลกดิจิทัลปรากฏตัวผ่านสามรูปแบบ ได้แก่ ความศักดิ์สิทธิ์แบบตัดตอนในรูปคำคมที่แชร์ได้ การนำไปใช้ในกรอบ Motivational Buddhism ที่เน้นพลังบวกส่วนบุคคล และ ritualized sharing ที่ยกระดับการกดแชร์ให้มนัยเชิงพิธีกรรมทั้งสามรูปแบบสะท้อนการแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์ผ่านสามมิติที่ซ้อนทับกัน คือการแตกตัวของคัมภีร์เป็นเนื้อหาที่หมุนเวียนได้ การเกิดขึ้นของอำนาจการตีความรูปใหม่ที่ขับเคลื่อนโดยแพลตฟอร์ม และการก่อตัวของ “ความศักดิ์สิทธิ์แบบฉับไว” ที่ตอบสนองต่อสภาวะชีวิตร่วมสมัย



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอเชิงนโยบายในเชิงพุทธศาสนา งานนี้เสนอให้มองคัมภีร์ ธรรมกถามีไว้ในฐานะมรดกทางความคิดที่หยุดนิ่ง หากแต่เป็นองค์ความรู้ที่ยัง ถูกใช้ ดีความ และต่อรองความหมายอย่างต่อเนื่องในโลกดิจิทัล ขณะที่ในเชิง สังคมวิทยาศาสตร์ บทความนี้ช่วยขยายการทำความเข้าใจความศักดิ์สิทธิ์ใน ฐานะสิ่งที่ถูกสร้างและจัดวางใหม่ผ่านโครงสร้างอำนาจ สื่อ และแพลตฟอร์ม แม้งานวิจัยนี้จะมีข้อจำกัดในด้านขอบเขตของแพลตฟอร์มและบริบททาง วัฒนธรรม แต่ก็เปิดทิศทางการวิจัยใหม่เกี่ยวกับการประยุกต์และบูรณาการ คัมภีร์พุทธศาสนาอื่น ๆ ไปใช้เผยแผ่แก่ประชาชนในยุคแพลตฟอร์มดิจิทัลต่อไป

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

งานวิจัยนี้ได้เปิดทิศทางการวิจัยใหม่เกี่ยวกับคัมภีร์พุทธในฐานะ ปรากฏการณ์ดิจิทัล และการแปรรูปความศักดิ์สิทธิ์ในศาสนาอื่น ๆ ในยุค แพลตฟอร์ม บทความนี้เสนอว่า การเดินทางของมั่งคั่งดลที่ป็นิจาคัมภีร์สู่คลิก มิใช่จุดจบของความศักดิ์สิทธิ์ หากแต่เป็นบทใหม่ของพุทธศาสนาบทที่ความ ศักดิ์สิทธิ์ยังคงมีชีวิต เคลื่อนที่ได้ และยังคงตั้งคำถามกับมนุษย์ร่วมสมัยอย่างไม่ สิ้นสุดต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “9 มงคล: การ พัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อสักการะพระพุทธรูปและเจดีย์ศักดิ์สิทธิ์ในล้านนา” โดย ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.) เพื่อ สนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund) ประจำปี 2564 ผู้วิจัยขอขอบคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา รวมถึง นักวิชาการทางพระพุทธศาสนาที่ให้คำแนะนำ จนทำให้งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จ ด้วยดี



เอกสารอ้างอิง

- Agarwal, R., & Jones, W. J. (2022). Social media's role in the changing religious landscape of contemporary Bangkok. *Religions*, 13(5), 421. <https://doi.org/10.3390/rel13050421>
- Agarwal, R., & Pongjit, P. (2025). Enhancing luck in the digital age with Thai auspicious smartphone wallpapers. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, 202. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04499-3>
- Asad, T. (1993). *Genealogies of religion: Discipline and reasons of power in Christianity and Islam*. Johns Hopkins University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Campbell, H. A. (2024). Looking backwards and forwards at the study of digital religion. *Religious Studies Review*, 50(2), 115–122. <https://doi.org/10.1111/rsr.17062>
- Campbell, H. A., & Cheong, P. H. (Eds.). (2024). *The Oxford handbook of digital religion*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197549803.001.0001>
- Campbell, H. A., & Connelly, L. (2020). Religion and digital media. In V. Narayanan (Ed.), *The Wiley Blackwell companion to religion and materiality* (pp. 471–486). Wiley.
- Cheong, P. H., Fischer-Nielsen, P., Gelfgren, S., & Ess, C. (Eds.). (2012). *Digital religion, social media and culture: Perspectives, practices and futures*. Peter Lang.



- Collins, S. (1998). *Nirvana and other Buddhist felicities: Utopias of the Pali imaginaire*. Cambridge University Press.
- Durkheim, É. (1912/1995). *The elementary forms of religious life* (K. E. Fields, Trans.). Free Press. (Original work published 1912)
- Eliade, M. (1959). *The sacred and the profane: The nature of religion* (W. R. Trask, Trans.). Harcourt, Brace & World. (Original work published 1957)
- Evolvi, G. (2021). Religion and the internet: Digital religion, (hyper)mediated spaces, and materiality. *Zeitschrift für Religion, Gesellschaft und Politik*, 5(2), 425–443.
<https://doi.org/10.1007/s41682-021-00087-9>
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge* (A. M. Sheridan Smith, Trans.). Pantheon Books. (Original work published 1969)
- franzke, a. s., Bechmann, A., Zimmer, M., Ess, C. M., & the Association of Internet Researchers. (2020). *Internet research: Ethical guidelines 3.0*. Association of Internet Researchers. <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>
- Gleig, A. (2019). *American dharma: Buddhism beyond modernity*. Yale University Press.
<https://doi.org/10.12987/yale/9780300215809.001.0001>
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.
- Gombrich, R. F. (2006). *Theravada Buddhism: A social history from ancient Benares to modern Colombo* (2nd ed.). Routledge.



- Grieve, G. P. (2017). *Cyber zen: Imagining authentic Buddhist identity, community, and practices in the virtual world of Second Life*. Routledge.
- Helland, C. (2005). Online religion as lived religion: Methodological issues in the study of religious participation on the Internet. Online — *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.11588/rel.2005.1.212>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Academic.
- Hinüber, O. von. (1996). *A handbook of Pāli literature*. Walter de Gruyter.
- Hoover, S. M. (Ed.). (2016). *The media and religious authority*. Pennsylvania State University Press.
- Khonraeng, P. Adul. (1998). *An analytical study of the MangalAtthadipani*. Thesis (M.A. (Thai epigraphy), Silpakorn University.
- Lim, F. K. G. (Ed.). (2009). *Mediating piety: Technology and religion in contemporary Asia*. Brill.
- McMahan, D. L. (2008). *The making of Buddhist modernism*. Oxford University Press.
- Norman, K. R. (1997). *A philological approach to Buddhism: The Bukkyo Dendo Kyokai lectures 1994*. School of Oriental and African Studies, University of London.
- Siuda, P. (2021). Mapping digital religion: Exploring the need for new typologies. *Religions*, 12(6), 373. <https://doi.org/10.3390/rel12060373>



- Tambiah, S. J. (1976). *World conqueror and world renouncer: A study of Buddhism and polity in Thailand against a historical background*. Cambridge University Press.
- Tsuria, R. (2021). Digital media: When God becomes everybody — The blurring of sacred and profane. *Religions*, 12(2), 110.
<https://doi.org/10.3390/rel12020110>



บทความวิจัย

สื่อสังคมออนไลน์ ความรู้ และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ เกี่ยวกับโรค COVID-19 และความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นของผู้สูงอายุตอนต้น

พีรจุฑาภา ศรีภู¹, ศรีรัฐ ภักดีรัตนชิต², และอภิรพี เศรษฐธรรักษ์ ต้นเจริญวงศ์³

Received 17 October 2025

Revised 20 June 2026

Accepted 23 June 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรู้ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) กับความลังเลในการรับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นใน ผู้สูงอายุตอนต้น อายุ 60-69 ปี จำนวน 150 คน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิง ปริมาณผ่านแบบสอบถามออนไลน์แบบปิดและแบบเปิด ผลการวิจัยการวิจัยเชิง ปริมาณ (Quantitative Research) พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมี นัยสำคัญทางสถิติกับระดับความรู้เกี่ยวกับโรคและวัคซีน COVID-19 และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีความแตกต่างกับแบบ แผนความเชื่อด้านสุขภาพ ส่วนผลการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความลังเลในการรับวัคซีนเข็มกระตุ้นของผู้สูงอายู ตอนต้น ได้แก่ ความไม่มั่นใจในประสิทธิภาพวัคซีน ความกังวลต่อผลข้างเคียง

1,2,3 วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ E-mail: Pakamat.sipoo@g.swu.ac.th



การได้รับข้อมูลคลาดเคลื่อนจากสื่อสังคมออนไลน์ และการรับรู้ว่าการ
การระบาดได้คลี่คลายลงแล้ว ข้อเสนอแนะคือ ควรเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างเพื่อ
ความแม่นยำทางสถิติ และเก็บข้อมูลเชิงพื้นที่เพื่อสร้างความเข้าใจและความ
น่าเชื่อถือในกลุ่มผู้สูงอายุ

คำสำคัญ สื่อสังคมออนไลน์, วัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น, ผู้สูงอายุ,
แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ, ความลังเลในการรับวัคซีน



The Influence of Social Media, COVID-19 Knowledge, and Health Beliefs on COVID-19 Booster Vaccine Hesitancy among Young Older Adults

Bhijudhapa Sipoo¹ Srirath Pakdeeronachit²

and Apirapee Settharuk Tancharoenwong³

Abstract

This study examined the relationships among COVID-19 knowledge, social media use, Health Belief Model (HBM) factors, and COVID-19 booster vaccine hesitancy among 150 young older adults aged 60-69 years. A quantitative approach was employed using online questionnaires with closed- and open-ended questions. The findings showed that educational level was significantly associated with COVID-19 knowledge, while social media use was related to health beliefs. Key factors contributing to booster vaccine hesitancy included concerns about vaccine effectiveness, fear of side effects, exposure to misinformation on social media, and the perception that the pandemic had subsided. Future studies should use larger and geographically diverse samples.

Keywords: COVID-19, booster vaccination, vaccine hesitancy, social media, health belief model, young older adults

^{1,2,3} College of Social Communication Innovation, E-mail: Pakamat.sipoo@g.swu.ac.th



บทนำ

การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในช่วงปี พ.ศ. 2563-2564 ได้ส่งผลกระทบต่อสังคมโลก และส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ทั้งยังส่งผลกระทบต่อการดำเนินกิจการต่างๆ ในสังคม มาตรการควบคุมและป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อ COVID-19 เช่น การสวมหน้ากากอนามัย การล้างมือ การเว้นระยะห่างทางสังคม และการหลีกเลี่ยงสถานที่แออัด แม้จะช่วยลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อได้ แต่ยังไม่เพียงพอที่จะป้องกันการเกิดภาวะแทรกซ้อนรุนแรง ดังนั้นวัคซีน COVID-19 จึงเป็นความหวังสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันหมู่ (Herd Immunity) เพื่อฟื้นฟูการดำเนินชีวิตและกิจกรรมของสังคมให้กลับคืนสู่ภาวะปกติ (Pedro Plans-Rubió, 2022) อย่างไรก็ตาม กระบวนการบริหารจัดการวัคซีน COVID-19 ของรัฐบาลไทยในขณะนั้นยังส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของสังคม เช่น กระแสการด้อยค่าวัคซีนชนิดเชื้อตาย การเรียกร้องวัคซีนชนิด mRNA สำหรับบุคลากรทางการแพทย์ รวมทั้งความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยจากการฉีดวัคซีนที่อาจนำไปสู่การพิการหรือเสียชีวิต (Neha & Eric, 2020)

จากข้อมูลและข่าวลือนี้ได้แพร่กระจายควบคู่ไปกับการแพร่ระบาดของโรคจนเกิดปรากฏการณ์ “Infodemic” ซึ่งหมายถึงการระบาดของข้อมูลที่บิดเบือนและข่าวลือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนและส่งต่อข้อมูลอย่างรวดเร็วและไร้ข้อจำกัด ส่งผลให้ผู้ใช้อาจมีโอกาสจะได้รับข้อมูลที่ผิดๆ ที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ได้ (Israel et al., 2022) หากยังเป็นกลุ่มเปราะบางที่ยังสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างดีในผู้สูงอายุตอนต้นที่มีอายุในช่วง 60-69 ปี อาจจะมีโอกาสรับข้อมูลที่บิดเบือนเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ได้ ด้วยเหตุนี้จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่อัตราการฉีดวัคซีน COVID-19 ในผู้สูงอายุยังอยู่ในระดับต่ำ โดยจากสถิติพบว่าอัตราการฉีดวัคซีนรวมทุกเข็ม ในผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป



ไป มีจำนวน 23.29 ล้านคน ส่วนจำนวนการฉีดวัคซีนของประชาชนทั่วไป 98.91 ล้านคน (Moh Prom, 2023) คิดเป็นร้อยละ 23.55 ของจำนวนการฉีดวัคซีนของประชาชนทั่วไป ซึ่งเท่ากับว่าจำนวนผู้สูงอายุมีจำนวนการฉีดวัคซีนยังไม่ถึงครึ่งหนึ่งของการฉีดวัคซีนรวมในประชาชนทั่วไป ก่อให้เกิดการสร้างภูมิคุ้มกันที่ไม่เพียงพอนำไปสู่อัตราการเสียชีวิตจากการติดเชื้อ COVID-19 ในกลุ่มผู้สูงอายุที่สูงขึ้นได้

ซึ่งในปัจจุบันการระบาดของไวรัส COVID-19 จะสงบลงแล้ว แต่วัคซีน COVID-19 ยังคงมีความสำคัญ โดยเฉพาะในวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นที่มีผลต่อการลดอัตราการความรุนแรงและการเสียชีวิตจากการติดเชื้อ COVID-19 ได้ จากการศึกษาในช่วงแรกของการระบาดของไวรัส COVID-19 ที่มีอยู่เดิม อาจมุ่งเน้นไปที่ประสิทธิภาพของวัคซีน COVID-19 และแม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) กับการตัดสินใจในการฉีดวัคซีนเข็มแรกอยู่แล้ว แต่ในระยะหลังมีการพัฒนาและให้บริการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านสื่อสังคมออนไลน์ที่อาจส่งผลต่อการตัดสินใจ หรือความลังเลต่อการฉีดวัคซีน COVID-19 ในระยะเข็มกระตุ้นของผู้สูงอายุตอนต้นที่อยู่ในวัยที่ยังมีโอกาสได้รับอรรถประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รวมทั้งปัจจัยด้านอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้เช่นกัน ได้แก่ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ และระดับความรู้เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model) (Charles & Paschal, 2015)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ ระดับความรู้ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief



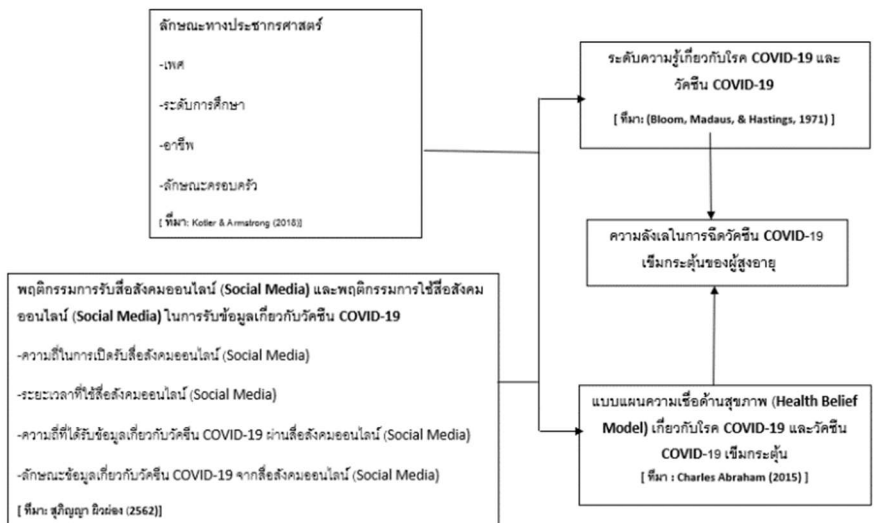
Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 (Social Media) ของ
ผู้สูงอายุตอนต้น

2. เพื่อศึกษาความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นของ
ผู้สูงอายุ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ในอนาคตหากเกิดสถานการณ์การระบาดจากเชื้อโรคชนิดอื่นที่
ใกล้เคียงกับ COVID-19 การศึกษาในครั้งนี้จะสามารถเป็นแนวทางในการ
สื่อสารเกี่ยวกับการรับวัคซีนในกลุ่มผู้สูงอายุได้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



วรรณกรรม

ความสำคัญของวัคซีนเข็ม COVID-19 กระตุ้นในผู้สูงอายุ

ปัจจุบันแม้การระบาดและความรุนแรงของโรคจะลดน้อยลงเนื่องจากประชาชนได้รับวัคซีน COVID-19 เพิ่มมากขึ้น แต่โรค COVID-19 ยังคงอยู่ และมีการกลายพันธุ์ของเชื้อไวรัสอยู่เรื่อยๆ การได้รับวัคซีน COVID-19 ที่ครบโดส และการฉีดวัคซีนกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอส่งผลด้านการควบคุมการแพร่กระจายเชื้อ ลดอาการรุนแรงและอัตราการเสียชีวิตจากการติดเชื้อไวรัส COVID-19 ได้ดี (Preeti et al., 2022) ดังนั้นการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นยังมีความสำคัญในทุกคน โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบางอย่างในวัยผู้สูงอายุ ที่ระดับภูมิคุ้มกันและความแข็งแรงทางด้านร่างกายอาจจะลดลง หากได้รับวัคซีนเข็มกระตุ้นที่เหมาะสมจะมีส่วนช่วยลดอัตราการเสียชีวิตที่ไม่จำเป็นจากการติดเชื้อ COVID-19

แนวคิดเกี่ยวกับ ข้อมูลที่บิดเบือนบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Misinformation)

แม้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) จะเป็นสื่อที่มีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารแบบเรียลไทม์ให้เป็นไปได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น แต่อาจจะเป็นช่องทางในการขยายขอบเขตและเพิ่มความรวดเร็วในการแพร่กระจายของข่าวปลอมได้มากเช่นกัน อย่างในกรณีข่าวสาร ข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) เกี่ยวกับการระบาดของไวรัส COVID-19 ที่ผ่านมา ได้สร้างความตื่นตระหนกต่อผู้ที่รับข้อมูลดังกล่าว โดยลักษณะของข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) หรือข่าวปลอมบนสื่อสังคมออนไลน์นั้นมีหลายรูปแบบ เช่น ข่าวล่อให้คลิก (Clickbait) ข่าวลวง (Hoax) ข่าวลือ (Rumor) ข่าวเสียดสี (Satire) การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นต้น (Esma et al., 2023) ปัจจุบันมีความพยายาม



ที่จะตรวจจับข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) เหล่านี้ แต่ยังไม่สามารถ
กำจัดให้หมดไปได้

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากยังมีการรับข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์
(Social Media) จะยังมีโอกาสที่จะได้รับข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation)
ได้ ทำให้การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงทุกครั้งก่อนจะ
ตัดสินใจเชื่อข้อมูลที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ความลังเลในวัคซีน (Vaccine Hesitancy)

ปัญหาความลังเลในการรับวัคซีนนับเป็นภัยคุกคามต่อระบบสุขภาพ
โลกมาตลอด โดยสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการแพร่กระจายของข้อมูลที่บิดเบือน
(Misinformation) อย่างรวดเร็วและเกินกว่าความเป็นจริง ทั้งที่วัคซีนมี
หลักฐานยืนยันทางวิทยาศาสตร์การแพทย์ว่า การรับวัคซีนที่เหมาะสมนั้น จะ
ส่งผลต่อการรอดชีวิตได้มากกว่าส่วนความลังเลต่อวัคซีน COVID-19 นั้น พบว่า
มีสาเหตุแตกต่างกันไป แต่อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับการได้รับข้อมูลที่บิดเบือน
(Misinformation) เช่น ความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัย การขาดความ
ไว้วางใจ การไม่เห็นความจำเป็นในการฉีดวัคซีน เป็นต้น ทั้งนี้ความลังเลยังมีส่วน
ที่มาจากความเชื่อและวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา (Simran et al., 2022)

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าความลังเลต่อการรับวัคซีนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการ
รับข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) ที่ถูกส่งต่ออย่างรวดเร็วโดยมักจะได้
ผ่านสื่อออนไลน์ (Online Media) เนื่องจากสามารถตรวจสอบแหล่งที่มาของ
ข้อมูลได้ยาก เมื่อรับข้อมูลแล้วทำให้เชื่อได้ง่าย และหากมีการส่งต่อข้อมูลที่
บิดเบือนเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ยัง
เป็นการแพร่กระจายความเชื่อที่ไม่ถูกต้อง นำไปสู่ความลังเล หรือต่อต้านวัคซีน
COVID-19 ได้



แนวคิดแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model) และผู้สูงอายุ

Health Belief Model เป็นโมเดลที่กล่าวถึง โอกาสที่บุคคลจะยอมรับพฤติกรรมทางสุขภาพ ซึ่งการยอมรับขึ้นอยู่กับการประเมินผลที่เขาจะได้รับจาก 2 อย่างดังต่อไปนี้ รู้สึกเป็นความคุกคามต่อสุขภาพ และรู้ข้อดีและข้อเสียของการปฏิบัติ (Charles & Paschal, 2015) เนื่องจากการฉีดวัคซีน COVID-19 มีความเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับภาวะสุขภาพของบุคคล ดังนั้น แนวคิดแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model) ในด้านการรับรู้เกี่ยวกับการประเมินถึงความเสี่ยง การรับรู้ถึงอันตราย การรับรู้ถึงประโยชน์ที่จะได้รับ และอุปสรรคที่ขัดขวาง โดยวัยผู้สูงอายุตอนต้นที่มีอายุตั้งแต่ 60-69 ปี นั้น ยังมีศักยภาพในการคิด ตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ในด้านการตัดสินใจเกี่ยวกับสุขภาพของตนเองในการรับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น นับว่าเป็นเรื่องใหม่ในชีวิตของผู้สูงอายุ โดยในแต่ละคนอาจมีความแตกต่างกันตามประสบการณ์ ระดับความรู้เกี่ยวกับโรคและวัคซีนที่ตนกำลังจะตัดสินใจฉีด

สรุปได้ว่าก่อนการตัดสินใจ หรือความลังเลในการรับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นในผู้สูงอายุ ได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ รวมถึงข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้วยนั้น มีส่วนใช้หลักของแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model) ในการตัดสินใจ เนื่องจากการรับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพโดยตรง



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ที่มีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ที่มีทั้งคำถามในรูปแบบปลายปิด (Closed-Ended Questionnaire) และคำถามปลายเปิด (Open - Ended Questionnaire) เพื่อให้อาสาสมัครผู้เข้าร่วมวิจัยได้แสดงความคิดเห็นในการตอบแบบสอบถาม ทำให้ได้ข้อมูลที่อ้อมตัวมากขึ้นในการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย กลุ่มผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า 60 ปี ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2566-2567

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นประชากรที่เป็นผู้สูงอายุตอนต้นที่มีอายุตั้งแต่ 60-69 ปี ทั้งนี้ต้องเป็นผู้ที่ไม่เคยฉีดวัคซีน COVID-19 หรือเป็นผู้ที่เคยฉีดวัคซีน COVID-19 มาแล้ว 1-2 เข็ม และจะต้องสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในแพลตฟอร์มใดแพลตฟอร์มหนึ่งได้ ส่วนเกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria) มีดังนี้ ผู้ที่มีสัญชาติอื่นที่ไม่ใช่สัญชาติไทย อายุน้อยกว่า 60 ปี หรือมากกว่า 70 ปี เคยฉีดวัคซีน COVID-19 ตั้งแต่ 3 เข็มขึ้นไป

และเนื่องจากกลุ่มประชากรผู้สูงอายุมีความเปราะบาง (Vulnerable) อีกทั้งมีข้อจำกัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ดังนั้น จากตารางของทาโร่ ยามาเน่ (Yamane, 1973) จึงเลือกที่ระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 90 ทำให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 ราย และผู้วิจัยได้มีการเพิ่มกลุ่มตัวอย่าง 68% หรือ 68 คน เพื่อให้แบบสอบถามนั้นมีความครอบคลุมมากขึ้น จึงทำให้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างมีทั้งหมด 168 คน โดยมีผู้ตอบแบบสอบถาม



ออนไลน์ที่ถูกคัดออกตามเกณฑ์ (Exclusion Criteria) คือ ผู้ที่มีสัณฐานอื่น ๆ ผู้ที่มีอายุน้อยกว่า 60 ปี ผู้ที่มีอายุมากกว่า 70 ปีขึ้นไป และผู้ที่เคยฉีดวัคซีน COVID-19 ตั้งแต่ 3 เข็มขึ้นไป รวมเป็นจำนวน 37 คน จึงเหลือผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ที่เข้าเกณฑ์การวิจัย 131 คน ซึ่งผู้วิจัยได้เก็บแบบสอบถามออนไลน์เพิ่มจนครบ 150 คน และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) โดยในครั้งแรกใช้การสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เมื่อได้อาสาสมัครคนแรกแล้วจึงใช้การสุ่มแบบสโนว์บอล (Snowball Sampling) เพื่อให้เป็นการป้องกันไม่ให้เกิดอคติจากการเลือกสุ่มตัวอย่างแบบสโนว์บอล (Snowball Sampling) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีเลือกจากการสุ่มเก็บข้อมูลจากผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในทุกภาคของประเทศไทย เพื่อเป็นการป้องกัน Selection และ Coverage Bias กลุ่มตัวอย่างถูกเลือกจากหลากหลายชุมชนและพื้นที่ ไม่ให้เป็นกลุ่มคนที่มาจากชุมชนเดียวกัน มาจากกลุ่มพื้นที่ทางเศรษฐกิจและสถานะทางสังคมที่เหมือนกัน และมาจากที่พักอาศัยที่แตกต่างกัน เช่น ไม่ได้อยู่คนเดียว หรืออยู่คนเดียว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบความแตกต่างของตัวแปรโดยใช้ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นของลักษณะประชากร ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรค COVID-19 และ วัคซีน COVID-19 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน



COVID-19 และความแตกต่างของตัวแปร แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) กับการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น

สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistics) เพื่อหาความแตกต่างของตัวแปร เพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ โดยวิธีทดสอบของ LSD (Least Significant Difference) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.1 โดยมีสมมติฐานดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากรที่แตกต่างกันส่งผลต่อระดับความรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อระดับความรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกันส่งผลต่อระดับความรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 ปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากรที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน



สมมติฐานที่ 6 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ในส่วนแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ที่เป็นคำถามปลายเปิด (Open - Ended Questionnaire) เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง อิทธิพลของสื่อ (Media Effect) กับความลังเลในวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น โดยนำคำตอบจากส่วนนี้มาจัดกลุ่มและจัดลำดับแยกลักษณะความเหมือนและความต่างของคำตอบ จากนั้นจึงเปรียบเทียบคำตอบที่ได้จากแบบสอบถามปลายเปิด และนำมาวิเคราะห์ เชื่อมโยงกับข้อมูลจากแบบสอบถามปลายปิดในส่วนต้น เพื่อสร้างความชัดเจนในการวิเคราะห์ และการเขียนรายงานข้อมูลที่ได้จากการศึกษา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 150 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 78 คน (ร้อยละ 52.0) มีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า จำนวน 70 คน (ร้อยละ 46.7) เป็นผู้เกษียณอายุ จำนวน 75 คน (ร้อยละ 50.0) และอาศัยอยู่กับบุตรหลาน จำนวน 128 คน (ร้อยละ 85.3)

ด้านความรู้เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ผู้ตอบแบบสอบถามมีคะแนนเฉลี่ย 7.84 คะแนน จาก 10 คะแนน (ร้อยละ 78.4) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.114 ซึ่งอยู่ในระดับสูงตามเกณฑ์ของ Bloom et



al. (1971) โดยข้อที่ตอบถูกต้องมากที่สุดคือ การติดเชื้อ COVID-19 เกิดจากการได้รับสารคัดหลั่งจากผู้ติดเชื้อ (ร้อยละ 100) ขณะที่ข้อที่ตอบไม่ถูกต้องมากที่สุดคือ ความเชื่อว่าเมื่อเคยติดเชื้อหลังได้รับวัคซีนเข็มแรกแล้วไม่จำเป็นต้องฉีดวัคซีนเข็มกระตุ้น (ร้อยละ 57.3)

ด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งาน Line Application, Facebook, TikTok หรือ YouTube ประมาณ 5 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 40.7) และใช้เวลาเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 59.3) สำหรับการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ส่วนใหญ่ได้รับข้อมูล 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 51.3) และได้รับข้อมูลทั้งด้านประโยชน์และอันตรายของวัคซีนในระดับมาก (ร้อยละ 72.0) โดยแหล่งข้อมูลหลักมาจากสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ เครื่องเสียง และสื่อสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 33.3)

ด้านแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model: HBM) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรับรู้ในระดับมากทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อโรค การรับรู้ความรุนแรงของโรค การรับรู้ประโยชน์ของวัคซีน การรับรู้อุปสรรคในการฉีดวัคซีน และสิ่งกระตุ้นให้เกิดการเข้ารับวัคซีน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า COVID-19 ยังคงเป็นอันตรายต่อผู้สูงอายุ วัคซีนเข็มกระตุ้นช่วยลดความรุนแรงและการเสียชีวิตได้ แม้จะมีข้อกังวลด้านการเดินทาง ค่าใช้จ่าย และผลข้างเคียงก็ตาม

โดยสรุป ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับ COVID-19 และวัคซีนในระดับสูง มีการเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ และมีการรับรู้ด้านสุขภาพในระดับมาก ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้ารับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น



ผลการทดสอบสมมติฐาน

หาความแตกต่างของตัวแปรเพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ โดยวิธีทดสอบของ LSD (Least Significant Difference) และทดสอบ Post-hoc ด้วยวิธี Scheffé โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.1

แสดงผลการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรอิสระ (Independent Variable) และตัวแปรตาม (Dependent variable) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.1$) ได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรอิสระ (Independent Variable) และตัวแปรตาม (Dependent variable) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.1$)

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)	ค่าสถิติ	ตัวแปรตาม (Dependent variable)					
		ระดับความรู้	แบบแผนความเชื่อ	การรับรู้โอกาสเสี่ยง	การรับรู้ความรุนแรง	การชักนำ	การรับรู้ถึงประโยชน์
ระดับการศึกษา	F	8.187	-	-	-	-	-
	p-value	.000*	-	-	-	-	-
ความถี่ในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์	F	-	2.303	6.702	4.490	2.80	-
	p-value	-	0.079*	.000*	0.005*	0.042*	-
ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์	F	-	-	-	4.403	-	-
	p-value	-	-	-	0.005*	-	-
ความถี่จากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน	F	-	-	2.955	-	-	-



ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	p-value	-	-	0.022*	-	-	-
ระดับการได้รับลักษณะข้อมูลจากความถี่จากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีนผ่านสื่อสังคมออนไลน์	F	-	-	-	-	-	2.994
	p-value	-	-	-	-	-	0.033*
แหล่งข้อมูลที่เปิดรับเกี่ยวกับวัคซีนในระดับมากที่สุด	F	-	-	-	-	2.230	-
	p-value	-	-	-	-	0.087*	-
ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)	ค่าสถิติ	ตัวแปรตาม (Dependent variable)					
		ระดับความรู้	แบบแผนความเชื่อ	การรับรู้โอกาสเสี่ยง	การรับรู้ความรุนแรง	การชักนำ	การรับรู้ถึงประโยชน์
แหล่งข้อมูลที่เปิดรับเกี่ยวกับวัคซีนในระดับน้อยที่สุด	F	-	-	-	-	3.539	-
	p-value	-	-	-	-	0.016*	-

*หมายเหตุ ระดับความรู้ แบบแผนความเชื่อ การรับรู้โอกาสเสี่ยง การรับรู้ความรุนแรง การชักนำ และการรับรู้ถึงประโยชน์ หมายถึง ระดับความรู้แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model), การรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility), การรับรู้ความรุนแรง(Perceived Severity), การชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) และการรับรู้ถึงประโยชน์ของการรักษาและป้องกันโรค (Perceived Benefits) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19

จากตารางที่ 1 พบว่าระดับการศึกษาของผู้สูงอายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อระดับความรู้เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ความถี่ในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของผู้สูงอายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model)



การรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility) การรับรู้ความรุนแรง (Perceived Severity) การชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของผู้สูงอายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้ความรุนแรง (Perceived Severity) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ความถี่จากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของผู้สูงอายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ระดับการได้รับลักษณะข้อมูลทั้งที่เป็นประโยชน์และอันตรายเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของผู้สูงอายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ของการรักษาและป้องกันโรค (Perceived Benefits) COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

แหล่งข้อมูลที่เปิดรับเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ในระดับมากที่สุด ของผู้สูงอายุที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

และแหล่งข้อมูลที่เปิดรับเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ในระดับน้อยที่สุด ของผู้สูงอายุที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

ในส่วนของผลจากการตอบแบบสอบถามปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) ในส่วนท้ายของแบบสอบถาม (Online Questionnaire) โดยผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19



ของผู้สูงอายุไทยในปัจจุบัน เป็นจำนวน 40 คน โดยสามารถสรุปประเด็นได้ 5 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความรู้สึกกลัวในผลข้างเคียง และอันตรายจากวัคซีน COVID-19, ประเด็นที่ 2 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เพิ่มกระตุ้นที่เกิดจากความเชื่อมั่นในคุณภาพของวัคซีน, ประเด็นที่ 3 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เพิ่มกระตุ้นที่เกิดจากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 เพิ่มกระตุ้นที่ยังไม่ชัดเจน ไม่มากพอ, ประเด็นที่ 4 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เพิ่มกระตุ้นที่เกิดจากการเปิดรับสื่อต่างๆและประเด็นที่ 5 ผู้สูงอายุไม่เห็นความจำเป็นของการฉีดวัคซีน COVID-19 เพิ่มกระตุ้น

สรุปและอภิปรายผล

สำหรับการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ โดยผลการศึกษาพบว่า

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ ระดับความรู้ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 (Social Media) ของผู้สูงอายุตอนต้น พบว่ามีเพียงระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับความรู้เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน จากผลการวิจัยนี้สนับสนุน สมมติฐานที่ 1 คือ เนื่องจากความรู้เกี่ยวกับ COVID-19 และวัคซีน COVID-19 นั้นเป็นข้อมูลเฉพาะด้านทางวิทยาศาสตร์และสุขภาพ ซึ่งจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโรคและวัคซีนพอสมควร ดังนั้นหากผู้สูงอายุที่มีการศึกษาระดับสูงจะสามารถคิด วิเคราะห์เกี่ยวกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ได้แต่หากผู้สูงอายุไม่มีความรู้ที่



เหมาะสมอาจทำให้ได้รับอิทธิพลของสื่อ (Media Effect) ในด้าน Bending (Mosharafa, 2015) นำไปสู่การเข้าใจผิดได้ ดังนั้น ปัจจัยด้านการศึกษาก็ส่งผลต่อความรู้และทัศนคติที่ดีในการไปฉีดวัคซีน COVID-19 เชื่อมกระตุ้นได้อย่างเหมาะสม

ด้านพฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อทางสุขภาพ (Health Belief Model), การรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility), และการชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน ซึ่งสนับสนุน สมมติฐานที่ 2 คือผู้สูงอายุที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ย่อมมีโอกาสที่จะได้รับข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ได้ไม่มากนักน้อย ซึ่งทั้งโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 เป็นข้อมูลที่มีผลต่อสุขภาพโดยตรง แม้แต่ในช่วงที่การระบาดของ COVID-19 ได้สงบลงแล้ว แต่ยังสามารส่งผลต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านสุขภาพได้ ตามแนวคิด Health Belief Model (Charles & Paschal, 2015) และด้วยข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เกี่ยวกับการระบาดของโรค COVID-19 ที่ผ่านมานับเป็นวิกฤติที่ส่งผลเสียต่อชีวิตผู้คนจำนวนมากทำให้เกิดการรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility) และจากสถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 และการนำเสนอเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) นี้ สามารถกระตุ้นให้เกิดการชักนำไปสู่พฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ในผู้สูงอายุได้เช่นกัน อีกทั้งความถี่และระยะเวลาในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการรับรู้ความรุนแรง



(Perceived Severity) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกัน (Zhifei et al., 2023) เนื่องจากลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ยังมีปรากฏให้เห็นตามสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อยู่ตลอด ทำให้ผู้ที่เปิดรับสื่อดังกล่าว สามารถซึมซับและรับรู้ถึงความรุนแรงตามภาพข่าวที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้ และเมื่อเปิดรับที่ความถี่ และระยะเวลาที่แตกต่างกันทำให้การรับรู้ความรุนแรง (Perceived Severity) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกันไปด้วย ระดับความถี่ในการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน อธิบายได้ว่าหากผู้สูงอายุมีความสามารถในการสืบค้น (Search) หรือการเลือกใช้คำสำคัญ (Keyword) จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้ตรงประเด็น จะทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลความเสี่ยงในการเป็นโรค COVID-19 ได้ เนื่องจากในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ยังมีการนำเสนอให้เห็นถึงโอกาสเสี่ยงที่จะเป็นโรค COVID-19 ที่ปรากฏอยู่ให้เห็นอยู่ตลอด (Paluku & Vindu, 2023) ถึงแม้ว่าสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 ได้สงบลงแล้ว เช่น ข้อมูล หรือสถิติ การเสียชีวิตของผู้สูงอายุจากการติดเชื้อ COVID-19 เป็นต้น ทำให้ผู้สูงอายุที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับโรค COVID-19 ที่ความถี่ที่แตกต่างกัน สามารถรับรู้โอกาสเสี่ยง (Perceived Susceptibility) ต่อการเป็นโรค COVID-19 ที่แตกต่างกันได้ และผลการวิจัยนี้ไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 3 เนื่องจาก พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกันส่งผลต่อระดับความรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวกับโรค COVID-19 และ



วัคซีน COVID-19 ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสาเหตุอาจมาจากข้อมูลเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ที่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีทั้งข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) ปะปนกันอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้สูงอายุไม่สามารถวิเคราะห์หรือจำแนกข้อมูลที่ถูกต้องออกจากข้อมูลที่เป็นเท็จได้ ทำให้ระดับความรู้เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 (Sangwon et al., 2022) ในผู้สูงอายุที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ไม่แตกต่างกัน

ในส่วนของ สมมติฐานที่ 4 ปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากรที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน ผลการวิจัยไม่สนับสนุนสมมติฐานนี้ เนื่องจากทุกคน ไม่ว่าจะมีความแตกต่างหรือไม่ในด้าน เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา ลักษณะครอบครัวของผู้สูงอายุตอนต้น จะต้องเผชิญกับสถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 ที่ผ่านมาในลักษณะเช่นเดียวกัน คือ เป็นโรคอุบัติใหม่ รวมถึงการคิดค้นวัคซีนขึ้นมาใหม่ ถึงแม้ว่าในช่วงระยะหลังจากปี 2564 จะมีการพัฒนาวัคซีนให้ดีขึ้น มีความปลอดภัยมากขึ้น แต่ยังมีข้อมูลอื่น ๆ ที่ยังไม่เปิดเผยหรือมีหลักฐานยืนยันว่า สามารถเกิดขึ้นจริงหรือไม่ หลังจากได้รับวัคซีน COVID-19 ทำให้แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ไม่แตกต่างกัน (Wignyo et al., 2023) เพราะได้รับข้อมูลในลักษณะคล้ายกัน จากสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สูงอายุตอนต้นนิยมใช้ที่คล้ายกัน

ในสมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน ผลการวิจัย



ไม่สนับสนุนสมมติฐานในข้อนี้ เนื่องจากพบว่าไม่มีพฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ใดที่ทำให้แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน

และผลการวิจัยนี้สนับสนุน สมมติฐานที่ 6 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการรับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกันส่งผลต่อแบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 แตกต่างกัน จากที่พบว่าระดับการได้รับลักษณะข้อมูลทั้งที่เป็นประโยชน์และอันตรายเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ของการรักษาและป้องกันโรค (Perceived Benefits) เกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกัน เนื่องจากเมื่อผู้สูงอายุได้รับข้อมูลในระดับที่มากพอ จะทำให้สามารถรับรู้ได้ถึงประโยชน์ของการรักษาและป้องกันโรค (Perceived Benefits) ได้ (Marie et al., 2023)

และพบว่าแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 พบว่าไม่ว่าแหล่งข้อมูลจะเป็นแหล่งที่ผู้สูงอายุตอนต้นเปิดรับมากที่สุดทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) หรือจะเป็นแหล่งข้อมูลที่เปิดรับน้อยที่สุด คือ ข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการฉีดวัคซีนทั้งในด้านบวกและด้านลบ ส่งผลต่อการชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) เกี่ยวกับโรค COVID-19 และวัคซีน COVID-19 ที่แตกต่างกัน โดยไม่ว่าข้อมูลจะมาจากแหล่งใดยังสามารถเกิดการชักนำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ (Cues to Action) ที่แตกต่างกันได้ เนื่องจากผู้สูงอายุตอนต้นมีโอกาสดังจะได้รับข้อมูลจากหลายแหล่งได้อยู่ เพราะยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ตามทฤษฎีกิจกรรมในผู้สูงอายุ (Håkan et al.,



2015) ดังนั้นการได้รับข้อมูลอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นซึ่งเป็นข้อมูลที่นำเชื่อถือส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมใหม่คือ ผู้สูงอายุตอนต้นตัดสินใจเลือกฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นได้ แต่การได้รับข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการฉีดวัคซีนทั้งในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งมาจากการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ผลจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมนี้ จึงส่งต่อการตัดสินใจเลือกฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นของผู้สูงอายุได้เช่นกัน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นของผู้สูงอายุ พบว่ามีประเด็นที่แตกต่างกันออกไป 5 ประเด็นคือ

ประเด็นที่ 1 ความรู้สึกกลัวในผลข้างเคียง และอันตรายจากวัคซีน COVID-19 ประเด็นที่ 2 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นที่เกิดจากความเชื่อมั่นในคุณภาพของวัคซีน ประเด็นที่ 3 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นที่เกิดจากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นที่ยังมีความชัดเจนไม่มากพอ ประเด็นที่ 4 ความลังเลในการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้นที่เกิดจากการเปิดรับสื่อต่าง ๆ และประเด็นที่ 5 ผู้สูงอายุไม่เห็นความจำเป็นของการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น

ซึ่งจากทั้ง 5 ประเด็นสามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า ผู้สูงอายุยังไม่มั่นใจในคุณภาพของวัคซีน กลัวผลข้างเคียงในวัคซีน COVID-19 ซึ่งเกิดจากการได้รับข้อมูลจากสื่อต่างๆ นำไปสู่การไม่เห็นความจำเป็นของการฉีดวัคซีน COVID-19 เข็มกระตุ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในสถานการณ์ที่เป็นภาวะวิกฤติ เช่น ภาวะสงคราม หรือในขณะที่มีโรคระบาด การสื่อสารอย่างชัดเจน รวดเร็ว และทันสถานการณ์จากรัฐบาลและ



หน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากในสถานการณ์ดังกล่าวสามารถนำมาซึ่งการระบาดของข้อมูลข่าวสาร (Infodemic) ที่มาพร้อมกับการแพร่ระบาดของเชื้อโรค ซึ่งหากทางรัฐบาลสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับการระบาดของโรคและวัคซีน COVID-19 ได้ล่าช้ากว่าช่องทางออนไลน์ อาจทำให้เกิดความเชื่อที่ไม่ถูกต้อง เกิดความตื่นตระหนก และมีการส่งต่อข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) ดังนั้นการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงมีส่วนช่วยให้ทราบถึงปัญหาด้านการสื่อสารในขณะที่เกิดภาวะวิกฤติ และเพื่อเป็นการวางกลยุทธ์และนโยบายในการสื่อสารในภาวะวิกฤติของรัฐบาลได้ ส่วนแนวทางการสื่อสารที่เหมาะสมในผู้สูงอายุและเพื่อลดการได้รับข้อมูลที่บิดเบือน (Misinformation) เกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 เข้มกระตุ้น ควรเป็นการสื่อสารโดยตรงต่อผู้สูงอายุ ลดการส่งต่อข้อมูล และควรเป็นข้อมูลจากหน่วยงานของรัฐ หรือจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการฉีดวัคซีน

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ทำให้เห็นว่าประชาชนควรรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ยิ่งในภาวะไม่ปกติ เช่นในภาวะการระบาดของโรค COVID-19 และข้อมูลของวัคซีน COVID-19 ยังไม่มีความแน่นอน ยิ่งต้องรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่มีการเปลี่ยนแปลงและส่งต่ออย่างรวดเร็ว รวมถึงข้อมูลมีจำนวนมากที่อาจไม่ทราบที่มาอย่างชัดเจน ที่อาจทำให้เกิดการหลงเชื่อ และนำไปสู่ความเข้าใจผิด เกิดความลังเลต่อวัคซีน COVID-19 เข้มกระตุ้นได้



เอกสารอ้างอิง

- Charles, A., & Paschal, S. (2015). *The Health Belief Model*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/290193215_The_Health_Belief_Model
- Esma, A., Sabrine, A., & Gilles, B. (2023). Fake news, disinformation and misinformation in social media: a review. *PMC Pubmed Central*, 13(1), 1-36. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9910783/#Abs1>
- Håkan, N., Pia, H. B., & Ali, K. (2015). Mindful Sustainable Aging: Advancing a Comprehensive Approach to the Challenges and Opportunities of Old Age. *Europe's Journal of Psychology*, 11(3), 494-508. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4873059/>
- Israel, Júnior Borges do Nascimento, Ana Beatriz Pizarro, Jussara M Almeida c, Natasha Azzopardi-Muscat d, Marcos André Gonçalves c, Maria Björklund e, & David Novillo-Ortiz. (2022). Infodemics and health misinformation: A systematic review of reviews. *Bulletin of the World Health Organization*, 100(9), 544-561. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9421549/>
- Marie, L. R. H., Yany, G., Bruno, L., Simon, B., Christian, V., & Sylvain, S. (2023). An extended health belief model for COVID-19: understanding the media-based processes leading to social



- distancing and panic buying. *PMCID*, 51(1), 132-152.
Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35601239/>
- Moh Prom. (2023). *Statistical report on COVID-19 vaccination services*. Retrieved from
<https://mohpromt.moph.go.th/mpc/>
- Mosharafa, E. (2015). All you need to know about: The cultivation theory. *Global Journal of HUMAN-SOCIAL SCIENCE: Arts & Humanities-Psychology*, 15(8), 22-37. Retrieved from
https://globaljournals.org/GJHSS_Volume15/3-All-you-Need-to-Know.pdf
- Neha, P., & Eric, A. C. (2020). Social media and vaccine hesitancy: new updates for the era of COVID-19 and globalized infectious diseases. *Human Vaccines & Immunotherapeutics*, 16(11), 2586-2593. Retrieved from
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21645515.2020.1780846?scroll=top&needAccess=true#references-Section1>
- Paluku, K. J., & Vindu, V. C. (2023). Use of Social Media for Health Communication Campaign in the Management of the Ebola Crisis in Beni-Butembo/DRC. *Advances in Journalism and Communication*, 11(3), 263-280. Retrieved from
<https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=127485>



- Pedro Plans-Rubió. (2022). Percentages of Vaccination Coverage Required to Establish Herd Immunity against SARS-CoV-2. *Vaccines*, 10(5), 1-21. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9144560/>
- Preeti, P. Z., Comilla, S., Patricia, C. H., Shanti, M. P., Susan, M., Mark, A. H., & Ahmed, N. (2022). The COVID-19 Vaccine: Why Should I Get the Vaccines and the Boosters? *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 5(104), 843-846. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9734065/>
- Sangwon, L., Edson, C. T. Jr., & Edmund, W. J. L. (2022). Social media may hinder learning about science; social media's role in learning about COVID-19. *ELLSEVIER*, 1-13. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9473145/>
- Simran, K., Zayna, S., & Sara, G. (2022). Causes of Vaccine Hesitancy in Adults for the Influenza and COVID-19 Vaccines: A Systematic Literature Review. *PMC Pubmed Central*, 10(9), 1-9. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9503596/>
- Wignyo, A., Wilopo, W., Mondry, B. N., & Firre, A. S. (2023). The use of Health Belief Model (HBM) to explain factors underlying people to take the COVID-19 vaccine in Indonesia. *ELLSEVIER*, 1-8. Retrieved from fQom



<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10081936/pdf/main.pdf>

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd). New York: Harper and Row Publications.

Zhifei, M., Di, W., & Shanshan, Z. (2023). Health belief model and social media engagement: A cross-national study of health promotion strategies against COVID-19 in 2020. *Frontier in Public Health*, 1-13. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9944562/#s2>



บทความวิจัย

การเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับผลิตหนังสือ ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์

นิภากร กำจรเมฆกุล¹, ยศวัฒน์ เชื้อดกิง²,
กอปรพงษ์ กุณทิยะ³, และศศิกันต์ แก่นมณี⁴

Received 12 February 2026

Revised 28 June 2026

Accepted 30 June 2026

บทคัดย่อ

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

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

1,2,3,4 อาจารย์ประจำสาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต



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

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ, การเรียนรู้, การผลิตหนังสั้น, ผู้เรียน
ด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล



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

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

Abstract

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

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

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



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

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



บทนำ

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

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

สำหรับนักศึกษาที่เรียนด้านภาพยนตร์ นิยมใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อค้นหาความคิดสร้างสรรค์หรือไอเดียใหม่ ๆ หาแรงบันดาลใจในการผลิตหนังสั้นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเรียน ทั้งจากภาพยนตร์อ้างอิง จากคลิป



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



ด้านภาพยนตร์มีแนวทางส่งเสริมและฝึกฝนให้นักศึกษาได้เรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนภาพยนตร์และผลิตหนังสือได้ต่อไป

วัตถุประสงค์

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

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

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



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

วรรณกรรม

ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Media Exposure Theory)

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



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

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

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



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

แนวคิดเรื่องหกทักษะใหญ่เพื่อเรียนรู้การใช้ข้อมูล (Big 6 Skills)

สังคมข้อมูลข่าวสารทำให้มีเนื้อหา (Content) ที่แตกต่างหลากหลาย การทำความเข้าใจถึงประเภทของเนื้อหาในสื่อออนไลน์แต่ละแพลตฟอร์มจะทำให้



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

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

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



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

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



นำมาใช้อ้างอิงในบรรณานุกรมให้ครบถ้วนหรือไม่อย่างไร (6) ขึ้นประเมินผล (Evaluation) เป็นทักษะที่ผู้ใช้งานสามารถแก้ปัญหาการสืบค้นข้อมูลได้หรือไม่อย่างไรและนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ แล้วพอใจหรือได้เรียนรู้อะไรจากข้อมูลสารสนเทศและแหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้อย่างไรบ้าง การวิจัยได้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดนี้เพื่อศึกษาวิธีการเรียนรู้การทำหนังสือจากสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์

แนวคิดเรื่องสื่อออนไลน์

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

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



ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ ลักษณะการใช้ ปฏิสัมพันธ์ที่ใช้เพื่อเรียนรู้การทำหนังสั้นของกลุ่มตัวอย่างที่ปรากฏในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ว่ามีกระบวนการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์อย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

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

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบสัมภาษณ์กลุ่มและแบบสอบถามผ่านขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย การผลิตภาพยนตร์และการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ท่านพิจารณา



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

ผลการวิจัย

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



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

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



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

วิธีการเรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ผลการสัมภาษณ์กลุ่ม พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีวิธีการค้นหาและเรียนรู้ข้อมูล ดังนี้

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

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



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

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

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



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

6. ขั้นประเมินผล (Evaluation) ผู้ให้ข้อมูลจะประเมินคุณภาพของข้อมูลก่อนนำไปใช้ โดยพิจารณาจาก (1) ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล เช่น การใช้เว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ หรือช่องยูทูปที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก และดู (2) ความเหมาะสมของข้อมูลกับงานที่ต้องการทำ เช่น การเลือกดูหนังหนึ่งเรื่องที่มีโครงเรื่องคล้าย ๆ กับหนังที่ต้องการทำแล้วดูว่ามีประเด็นอะไรในหนังที่กล่าวถึงแล้วตรงกับประเด็นที่ตนเองสนใจ หรือการถ่ายทำมุกกล้อง แสง เสียง ประกอบที่ใกล้เคียงกับหนังที่ต้องการทำ จะประเมินแต่ละประเด็นที่สนใจแล้วเลือกมาว่าอันไหนเหมาะกับงานหรือหนังที่ตนเองตั้งใจจะทำ เช่น ประเด็นเรื่องช่องว่างระหว่างวัยผู้สูงอายุกับลูกหลานวัยรุ่น (3) การทดลองใช้งานจริงและประเมินว่าข้อมูลนั้นสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงหรือไม่

นอกจากนี้ยังมีวิธีการประเมินข้อมูลที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ตรวจสอบว่าข้อมูลจากสื่อออนไลน์ตรงกับเป้าหมายของภาพยนตร์ที่ทำหรือไม่ ไปสอบถามอาจารย์และเพื่อนเพื่อขอคำแนะนำจากเพื่อนหรืออาจารย์ว่าข้อมูลที่ใช้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร ทบทวนว่าเทคนิคที่ได้ศึกษานำไปใช้งานจริงได้หรือไม่ และต้องปรับปรุงอะไรเพิ่มเติม โดยเห็นว่าการประเมินผลข้อมูลจะช่วยให้สามารถปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้สามารถเลือกใช้ข้อมูลที่เหมาะสมกับการทำหนังสือของตนเองมากที่สุด

ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเรียนรู้เพื่อทำหนังสือของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ พบดังนี้ (1) ปัญหาด้านกายภาพ สภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ ได้แก่ ไม่มีอุปกรณ์ และสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ เช่น



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

สรุปและอภิปรายผล

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

นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์ทุกวันหรือหลายครั้งต่อสัปดาห์ โดยเฉพาะในช่วงที่กำลังทำโปรเจกต์หนังสั้น โดยการใช้สื่อออนไลน์จะใช้เวลาในช่วงเย็นหรือเวลากลางคืน เนื่องจากเป็นช่วงที่



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

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

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



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

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

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



หนังสือของผู้เรียนทั้งในระดับโรงเรียนที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนทำหนังสือส่งประกวด และระดับมหาวิทยาลัยที่สอนด้านภาพยนตร์ เพื่อให้เห็นทิศทางการใช้ประโยชน์จาก AI ในการผลิตหนังสืออย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

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



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



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



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



บทความวิจัย

“ใจซ่อนรัก” การเล่าเรื่องและภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์ โทรทัศน์: การศึกษาวาทกรรมสื่อเพื่อการพัฒนาสังคมแห่งความ หลากหลายทางเพศ

วรพงศ์ ไชยฤกษ์¹ และอามีเระ มาเนียอาห์ลิ้ม²

Received 8 February 2026

Revised 26 June 2026

Accepted 30 June 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์โทรทัศน์ “ใจซ่อนรัก” ภายใต้กรอบแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนาและทฤษฎีการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม การศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ โดยศึกษาซีรีส์ทั้งหมด 8 ตอน ที่ออกอากาศทางช่อง 3 เอชดีและเผยแพร่ทางเน็ตฟลิกซ์ระหว่างวันที่ 24 มิถุนายน ถึง 12 สิงหาคม 2567 เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย (1) แบบวิเคราะห์การเล่าเรื่อง 6 องค์ประกอบ และ (2) แบบวิเคราะห์ภาพแทนทั้งลักษณะภายนอกและภายใน การเก็บข้อมูล 3 ขั้นตอน (1) ดูซีรีส์ซ้ำ 3 ครั้งต่อตอน บันทึก Time Code และบทสนทนาสำคัญ (2) จำแนกข้อมูลตามกรอบแนวคิด และ (3) ตีความในบริบทสังคมวัฒนธรรม

ผลการศึกษาพบว่า (1) การเล่าเรื่องประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และฉาก ซึ่งสะท้อนการต่อสู้เพื่อความเป็นตัวของตัวเองท่ามกลางแรงกดดันทางสังคมและครอบครัว (2) ภาพแทนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะภายนอก ได้แก่

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต worapong.c@pkr.ac.th

² คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต amiroh2546@gmail.com



บุคลิกภาพดี ทักษะแม่บ้าน การดูแลสุขภาพ และลักษณะภายใน ได้แก่ การ
ทุ่มเทรัก การครอบครอง การโยยหาความสัมพันธ์ และภาพลักษณ์หญิง/ชาย
การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าสื่อมวลชนร่วมสมัยมีบทบาทสำคัญในการ
สร้างวาทกรรมทางสังคมที่ส่งเสริมการยอมรับความหลากหลายทางเพศ สอด
รับกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่นำไปสู่การรับรองสิทธิสมรสเท่าเทียม
ซึ่งมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 23 มกราคม 2568 ถือเป็นนวัตกรรมทางสื่อที่มีส่วนใน
การพัฒนามนุษย์และสังคมไปสู่การรับรู้และเข้าใจความแตกต่างหลากหลาย
อย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, ภาพแทน, ซีรีส์หญิงรักหญิง, การสื่อสารเพื่อการพัฒนา,
ความหลากหลายทางเพศ



"Jai Son Rak" Narrative and Representation of Female Homosexuality in Television Series: A Study of Media Discourse for the Development of a Gender-Diverse Society

Worapong Chairerk¹ and Amiroh Maneealem²

Abstract

This study aims to study storytelling and representations of lesbian love in the television series “Jai Sorn Rak” series through the lens of development communication and cultural reproduction theory. Using qualitative content analysis of all 8 episodes broadcast on Channel 3 HD and Netflix from June 24 to August 12, 2024.

The findings reveal: (1) Storytelling comprises six elements; plot, theme, narrative perspective, conflict, characters, and setting reflecting the struggle for self-identity amid social and familial pressures; (2) Representations are categorized into external characteristics (good personality, homemaking skills, health consciousness) and internal characteristics (dedication to love, possessiveness, yearning for relationships, and feminine/masculine imagery).

This study demonstrates that contemporary mass media plays a crucial role in constructing social discourse promoting gender diversity acceptance, aligning with the social transformation

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Phuket Rajabhat University, worapong.c@pkru.ac.th

² Faculty of Humanities and Social Sciences, Phuket Rajabhat University, amiroh2546@gmail.com



trajectory that led to the recognition of equal marriage rights, which came into force on January 23, 2025. This represents media innovation contributing to human and social development toward constructive understanding of diversity.

Keywords: Storytelling, Representation, Lesbian Series,
Development Communication, Gender Diversity



บทนำ

การพัฒนาสังคมในศตวรรษที่ 21 ครอบคลุมมิติที่กว้างขวางกว่าการเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศซึ่งเป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ของสหประชาชาติ (United Nations, 2015) ในบริบทสังคมไทย ช่วงปี 2567-2568 นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญด้านความหลากหลายทางเพศ เมื่อกฎหมายสมรสเท่าเทียมมีผลบังคับใช้ตาม พ.ร.บ. แก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (ฉบับที่ 24) พ.ศ. 2567 มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 23 มกราคม 2568 เรียกโดยทั่วไปว่า “กฎหมายสมรสเท่าเทียม” ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นประเทศแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่รับรองสิทธิการสมรสของคู่รักเพศเดียวกัน (Ministry of Interior, 2025; Thai PBS, 2025)

สื่อมวลชน โดยเฉพาะละครโทรทัศน์และซีรีส์ ถือเป็นเครื่องมือของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่สามารถสร้างการรับรู้ ส่งเสริมทัศนคติเชิงบวก และขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Melkote & Steeves, 2015) ในประเด็นความหลากหลายทางเพศ สื่อมีบทบาทในการท้าทายบรรทัดฐานทางเพศแบบดั้งเดิม สร้างพื้นที่แสดงออกของเพศวิถีที่หลากหลาย และผลิตซ้ำหรือต่อรองวาทกรรมทางเพศในสังคม (Dyer, 2002; Hall, 1997)

ในปี พ.ศ. 2567 ซีรีส์หญิงรักหญิง (Girls' Love: GL) เติบโตอย่างมีนัยสำคัญในสังคมไทย อาทิ Pluto ทยุขวิสิษฐ์ 23.5 องศาที่โลกเอียง ปิ่นภักดิ์ เปิดสวรรค์ ฝันรักห้วงนิทรา และใจซ่อนรัก (True ID, 2024) ซีรีส์เหล่านี้ไม่เพียงให้ความบันเทิง แต่ยังมีบทบาทในการสร้างวาทกรรมทางสังคมเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ การต่อรองอัตลักษณ์ และการท้าทายโครงสร้างอำนาจที่กดทับกลุ่ม LGBTQ+ (Jackson & Cook, 1999)

ซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ได้รับเลือกมาศึกษาด้วยเหตุผลสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ (1) เป็นซีรีส์ GL เรื่องแรกของช่อง 3 ซึ่งเป็นสถานีโทรทัศน์กระแสหลัก ทำให้มีฐานผู้ชมกว้างขวาง (2) ได้รับกระแสตอบรับจากผู้ชมเกินความคาดหมาย



โดยแฮชแท็ก #ใจซ่อนรักตอนจบ ติดเทรนด์อันดับ 1 ทั้งในประเทศไทยและระดับโลก พร้อมทูปสถิติยอดพูดถึงใน X จำนวน 1 ล้านครั้งภายใน 3 ชั่วโมง (Khaosod Online, 2024) และ (3) ออกอากาศในช่วงปี 2567 ซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยอยู่ในกระบวนการผลักดันกฎหมายสมรสเท่าเทียม จึงมีนัยสำคัญทั้งเชิงสัญลักษณ์และเชิงสังคม

ในขณะเดียวกัน ซีรีส์ GL ไทยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากบริบทนานาชาติอย่างมีนัยสำคัญ Jackson (2011) และ Sinnott (2004) ระบุว่าสังคมไทยมีการยอมรับความหลากหลายทางเพศในระดับหนึ่งแต่ยังคงจำกัดอยู่ในกรอบ "ทอม-ดี้" ซึ่งแตกต่างจากกรอบ LGBTQ+ แบบตะวันตก ซีรีส์ "ใจซ่อนรัก" จึงน่าสนใจเป็นพิเศษในแง่ที่ท้าทายกรอบดังกล่าวผ่านการนำเสนอตัวละครที่ไม่ยึดติดบทบาทเพศแบบทวิภาค และสร้างวาทกรรมใหม่เกี่ยวกับความรักระหว่างหญิงในสังคมไทยร่วมสมัย

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ศึกษาภาพแทนกลุ่ม LGBTQ+ ในมิติใดมิติหนึ่ง หรือศึกษาในบริบทที่แตกต่างจากสังคมไทยร่วมสมัย (Dow, 2001; Capsuto, 2000) ช่องว่างที่สำคัญคือยังขาดการวิเคราะห์เชิงบูรณาการทั้งการเล่าเรื่องและภาพแทนในซีรีส์ GL ไทยภายใต้กรอบการสื่อสารเพื่อการพัฒนา โดยเฉพาะในบริบทการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงปี 2567-2568 งานวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของซีรีส์ "ใจซ่อนรัก" ภายใต้กรอบแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา
2. เพื่อวิเคราะห์ภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์ "ใจซ่อนรัก" และความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมไทย
3. เพื่อวิเคราะห์การสร้างวาทกรรมความหลากหลายทางเพศที่ปรากฏในซีรีส์ "ใจซ่อนรัก"



การทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมในการศึกษารัศมีนี้ ครอบคลุมทฤษฎีสำคัญ 3 กรอบที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ (1) การสื่อสารเพื่อการพัฒนา ซึ่งทำหน้าที่เป็นกรอบใหญ่ที่กำหนดบทบาทของสื่อในการขับเคลื่อนสังคม (2) ทฤษฎีการผลิตซ้ำและการต่อรองทางวัฒนธรรม ซึ่งอธิบายกลไกที่สื่อสร้างและเปลี่ยนแปลงความหมายทางสังคม และ (3) การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและภาพแทน ซึ่งเป็นเครื่องมือเฉพาะในการตรวจสอบข้อมูล ทั้งสามกรอบนี้ทำงานร่วมกัน โดยการเล่าเรื่องและภาพแทนคือ “กลไก” ที่สื่อใช้ผลิตซ้ำหรือต่อรองความหมาย เพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาสังคมในที่สุด

1. แนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

การสื่อสารเพื่อการพัฒนาเป็นกระบวนการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเชิงบวก มุ่งเน้นคุณภาพชีวิต ความเสมอภาค และศักยภาพชุมชน (Melkote & Steeves, 2015) โดยต้องคำนึงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความยั่งยืน (Servaes, 2008) ในบริบทความหลากหลายทางเพศ สื่อมีบทบาททั้งสร้างการรับรู้เกี่ยวกับกลุ่ม LGBTQ+ ทำลายอคติ ส่งเสริมการยอมรับ และสนับสนุนนโยบายความเสมอภาค (GLAAD, 2021; Walters, 2001) สำหรับประเทศไทย Office of Social Development and Human Security (2022) ยืนยันบทบาทของสื่อในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการยอมรับความหลากหลายทางเพศผ่านการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนชีวิตจริง

2. ทฤษฎีการผลิตซ้ำและการต่อรองทางวัฒนธรรม

Hall (1997) อธิบายว่าสื่อไม่เพียงสะท้อนความเป็นจริง แต่ยังสร้างและผลิตซ้ำความเป็นจริงทางสังคมผ่านการเข้ารหัสและถอดรหัสความหมาย ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงกับแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา เพราะสื่อที่เข้ารหัสความหมายใหม่เกี่ยวกับกลุ่ม LGBTQ+ อย่างสร้างสรรค์ คือสื่อที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือพัฒนาสังคม Butler (1990) ที่เสนอว่า เพศสภาพเป็น “การแสดง” ที่ถูกสร้างผ่านการทำซ้ำของบรรทัดฐานทางสังคม ในบริบทไทย Jackson (2011)



พบว่าสื่อไทยมีทั้งการผลิตซ้ำแบบแผนดั้งเดิมและการสร้างพื้นที่ที่ตรงตรง บรรทัดฐานทางเพศ ขณะที่ Sinnott (2004) ชี้ว่ากลุ่มหญิงรักหญิงในสังคมไทยมีการต่อรองอัตลักษณ์ที่หลากหลายและแตกต่างจากกรอบตะวันตก

3. การศึกษาการเล่าเรื่องและภาพแทนในสื่อ

การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสร้างความหมาย มีการวิเคราะห์โครงสร้าง โครงข่ายโครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และฉาก (Propp, 1968; Chatman, 1978) ส่วนภาพแทนคือกระบวนการที่สื่อใช้ภาษาและสัญลักษณ์สื่อความหมายซึ่งมีอำนาจสร้างทัศนคติต่อกลุ่มชนกลุ่มน้อย (Dyer, 2002) โดย Gross (2001) พบว่าการนำเสนอกลุ่ม LGBTQ+ ที่หลากหลายและเป็นบวก ช่วยลดอคติและเพิ่มการยอมรับ กรอบทั้งสองนี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ที่ช่วยตรวจสอบว่าสื่อผลิตซ้ำหรือต่อรองความหมายทางวัฒนธรรมผ่านกลไกใด อันเป็นจุดเชื่อมต่อดีความระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อการพัฒนา

4. การศึกษาซีรีส์หญิงรักหญิงและบริบทสังคมไทย

งานวิจัยระหว่างประเทศพบว่า การนำเสนอความรักระหว่างหญิงในสื่อเปลี่ยนจากโคกนาฏกรรม สู่ความหลากหลายและเชิงบวก (Capsuto, 2000; Dow, 2001) โดยเฉพาะในสื่อดิจิทัล Morgan, (2019) พบว่าสังคมไทยยอมรับความหลากหลายทางเพศระดับหนึ่งแต่ยังมีข้อจำกัดด้านกฎหมาย และ Worapitaksanond (2023) พบว่าซีรีส์เพศเดียวกันยังเผชิญ ความท้าทายจากกรอบครีวและโครงสร้างกฎหมายแม้มีความก้าวหน้าด้านการยอมรับ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่วิเคราะห์ภาพแทนในมิติเดียวหรือศึกษาในบริบทที่แตกต่างจากสังคมไทยร่วมสมัย การวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างด้วยการวิเคราะห์ ทั้งการเล่าเรื่องและภาพแทนในซีรีส์ไทยร่วมสมัย ภายใต้กรอบการสื่อสารเพื่อการพัฒนา เพื่อทำความเข้าใจบทบาทของสื่อในการสร้างวาทกรรมความหลากหลายทางเพศในบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและกฎหมายของไทย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคัดเลือกหน่วยในการศึกษา คือ ซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ที่ออกอากาศทางช่อง 3 เอชดี และเผยแพร่ทางเน็ตฟลิกซ์ ระหว่างวันที่ 24 มิถุนายน ถึง 12 สิงหาคม 2567 จำนวนทั้งหมด 8 ตอน ระยะเวลาตอนละประมาณ 45-50 นาที รวมเวลาทั้งหมดประมาณ 360 นาที ด้วยเกณฑ์การเลือก 3 ประการ ได้แก่ (1) เป็นซีรีส์ GL เรื่องแรกของช่อง 3 ซึ่งถือเป็นสถานีโทรทัศน์กระแสหลัก (2) มีกระแสตอบรับเกินความคาดหมายทั้งในประเทศและระดับโลก และ (3) ออกอากาศในช่วงเวลาที่สังคมไทยกำลังผลักดันกฎหมายสมรสเท่าเทียม ทำให้มีนัยสำคัญเชิงสังคมและวัฒนธรรม

2. เครื่องมือวิจัยและคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์เนื้อหา 3 ชุด ได้แก่ (1) แบบบันทึกการวิเคราะห์เนื้อหาซีรีส์ สำหรับบันทึกฉาก บทสนทนา และองค์ประกอบทางภาพ พร้อมระบุเวลา (Time Code) เพื่อการอ้างอิง (2) แบบวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ครอบคลุมโครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และฉาก และ (3) แบบวิเคราะห์ภาพแทน แบ่งเป็นลักษณะภายนอก ได้แก่ บุคลิกภาพ การแต่งกาย กิริยาท่าทาง และการดูแลตนเอง กับลักษณะภายใน ได้แก่ คุณลักษณะทางอารมณ์ ความรู้สึก ทักษะคติ และพฤติกรรมในความสัมพันธ์ โดยเครื่องมือทั้ง 3 ชุดผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์และการสื่อสาร จำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (≥ 0.50) แสดงว่าเครื่องมือมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้ (1) รับชมซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ทั้ง 8 ตอนอย่างละเอียด โดยรับชมซ้ำอย่างน้อย 3 ครั้งต่อตอนเพื่อความครบถ้วนแม่นยำ พร้อมบันทึกข้อมูลตามแบบบันทึกที่พัฒนาขึ้น (2) วิเคราะห์เนื้อหาตามกรอบแนวคิดและเครื่องมือวิจัยที่



กำหนด โดยจำแนกข้อมูลเป็นหมวดหมู่ตามแบบวิเคราะห์การเล่าเรื่องและแบบวิเคราะห์ภาพแทน และ (3) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ซ้ำโดยผู้วิจัย (Intra-coder Reliability) และการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Review) เพื่อยืนยันความถูกต้องของผลการวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ 2 แนวทางควบคู่กัน ได้แก่ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สำหรับจำแนกและวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและลักษณะภาพแทนตามกรอบที่กำหนด และการวิเคราะห์เชิงตีความ (Interpretive Analysis) สำหรับตีความความหมายเชิงลึกในบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการพัฒนา โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ (1) วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพแทนจากข้อมูลที่จำแนกไว้ในชั้นเก็บรวบรวมข้อมูล (2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่าเรื่องกับภาพแทนหญิงรักหญิง และ (3) สังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ทั้งหมดและนำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) พร้อมยกตัวอย่างจากเนื้อหาซีรีส์ประกอบ

ผลการวิจัย

1. การเล่าเรื่องภายใต้กรอบแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

1.1 โครงเรื่อง ซีรีส์ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบคลาสสิก 5 ขั้นตอนตามแนวคิดของ Freytag (1894) ดังนี้

การเริ่มเรื่อง นำเสนอฟ้าลดา แพทย์ผิวหนังและทนายทโรงพยาบาลเอกชนชื่อดัง กลับมาทำงานหลังจบการศึกษาจากต่างประเทศ พร้อมบาดแผลจากการถูกคนรักทิ้ง ซีรีส์สร้างภาพตัวละครที่แข็งแกร่งภายนอกแต่เปราะบางภายใน สะท้อนความซับซ้อนของมนุษย์ที่ไม่อาจวัดด้วยความสำเร็จเพียงอย่างเดียว

การพัฒนาเหตุการณ์ ฟ้าลดาปิดกั้นหัวใจทุ่มเทให้งาน แม้จะมีริติ ดาราสาว และนายแพทย์วิษณุที่แม่พยายามจับคู่ให้เพื่อผลประโยชน์ทาง



ธุรกิจ สะท้อนแรงกดดันจากครอบครัว ชนชั้นสูงที่คาดหวังให้ลูกสาวแต่งงานตามที่กำหนด ซึ่งเป็นปัญหาที่พบได้ทั่วไปในสังคมไทย

ภาวะวิกฤต พาลดาพบเอน (คนรักตา) คนรักเก่าโดยบังเอิญ เอนพยายามขอคืนดี แต่ลูกแม่ของพาลดาขัดขวางอย่างรุนแรง พาลดาต้องเลือกระหว่างความรักที่แท้จริงกับ ความคาดหวังของครอบครัว สะท้อนปัญหาที่กลุ่ม LGBTQ+ เผชิญ คือการเลือกระหว่างความสุขส่วนตัว กับความคาดหวังของครอบครัวและสังคม

ภาวะคลี่คลาย แม่ของพาลดาเข้าโรงพยาบาลจากภาวะเจ็บป่วยฉับพลัน กลายเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้ความจริงเกี่ยวกับอดีตถูกเปิดเผย แม่เริ่มเข้าใจและยอมรับความรักของลูกสาว สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนรุ่นเก่าที่เกิดจากการเผชิญหน้า กับความจริงและความเปราะบางของชีวิต

การยุติเรื่อง ทั้งสองกลับมาคืนดีและตัดสินใจแต่งงาน โดยมีครอบครัวและเพื่อนร่วมเป็นสักขีพยาน การจบแบบ Happy Ending แตกต่างจากซีรีส์หญิงรักหญิงในอดีตที่มีมักจบแบบโศกนาฏกรรม สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการยอมรับที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในบริบทที่ประเทศไทยผ่านกฎหมายสมรสเท่าเทียม ไม่เพียงให้ความหวังแก่กลุ่ม LGBTQ+ แต่ยังเป็นการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่ส่งเสริมการยอมรับในสังคม

1.2 แก่นเรื่อง ซีรีส์ถ่ายทอดแก่นเรื่องหลัก 4 ประเด็น ได้แก่ (1) การต่อสู้เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง พาลดาต้องเลือกระหว่างการเป็นลูกที่ดีตามความคาดหวังของแม่กับการเป็นตัวของตัวเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Butler (1990) เกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศที่เป็นการต่อรองกับบรรทัดฐานทางสังคม (2) ความรักที่แท้จริงเหนือกว่าอุปสรรค เน้นย้ำว่า ความรักที่มีพื้นฐานจากความเข้าใจ การให้อภัย และการยอมรับกันสามารถเอาชนะอคติทางสังคม ความคาดหวังของครอบครัว และบาดแผลในอดีตได้ (3) การเปลี่ยนแปลงและการให้อภัย โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงของแม่พาลดาจากการคัดค้านสู่การยอมรับ สะท้อน กระบวนการพัฒนาทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้



ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Servaes, 2008) และ (4) ความเสมอภาคและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เรียกร้องว่าทุกคนมีสิทธิที่จะรักและมีความสุขโดยไม่คำนึงถึงเพศวิถี สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (United Nations, 2015)

1.3 มุมมองในการเล่าเรื่อง ซีรีส์ใช้มุมมองแบบผสมผสาน ระหว่างมุมมองบุคคลที่สาม ที่ให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์จากหลายมุมมองทั้งตัวละครหลักและตัวละครรอง กับมุมมองภายในตัวละคร ผ่าน Monologue ภายใน การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า และเพลงประกอบที่สะท้อนความรู้สึก ทำให้ผู้ชมเข้าถึงความขัดแย้ง ภายในใจของฟ้าลดา ระหว่างความรักกับหน้าที่ต่อครอบครัว การใช้มุมมองแบบผสมผสานนี้ช่วยสร้างความเข้าใจ (Empathy) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่มุ่ง เปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรม

1.4 ความขัดแย้ง ซีรีส์นำเสนอความขัดแย้ง 3 ระดับ ดังนี้

1.4.1 ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งหลัก คือระหว่างฟ้าลดา กับแม่ ซึ่งคัดค้านความสัมพันธ์กับเอน้อย่างรุนแรง ด้วยความกังวลต่อภาพลักษณ์ ผลประโยชน์ทางธุรกิจ และความสุขของลูก ดังบทสนทนา

"ลูกคิดดูสิ เราเป็นใคร ครอบครัวของเรามีชื่อเสียง ถ้าลูกทำแบบนี้ คนอื่นเขาจะมองเรายังไง... และแล้วลูกจะมีความสุขได้ยังไง กับคนที่สังคมไม่ยอมรับ" (ตอนที่ 4 นาทีที่ 35:20)

ความขัดแย้งนี้สะท้อนแรงกดดันจากบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญที่กลุ่ม LGBTQ+ เผชิญ (Worapitaksanond, 2023) นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งระหว่างฟ้าลดา กับเอน จากความเข้าใจผิดและบาดแผลในอดีต เนื่องจากเอนเคยทิ้งฟ้าลดาเพราะไม่กล้าเผชิญแรงกดดันจากครอบครัวตนเอง



1.4.2 ความขัดแย้งภายในตัวละคร ฟาลดาต้องเลือกระหว่างความรักกับหน้าที่ต่อครอบครัว สะท้อนผ่านฉากที่เธอนั่งคนเดียวในห้องทำงาน มองภาพครอบครัวและถอนหายใจอย่างหนักใจ (ตอนที่ 5 นาทีที่ 28:45) ส่วนแม่ของฟาลดามีความขัดแย้งระหว่างความรักลูกกับความกลัวต่อการตัดสินใจของสังคม ซึ่งได้รับการแก้ไขผ่านกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจ

1.4.3 ความขัดแย้งกับสังคม ซีรีส์แสดงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ ผ่านสายตา คำพูด และการกีดกัน สะท้อนสภาพสังคมที่ยังมีอคติต่อกลุ่ม LGBTQ+ ความขัดแย้งเหล่านี้ไม่เพียงขับเคลื่อนเรื่องราว แต่ยังเป็นกลไกสื่อสารประเด็นทางสังคม กระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามกับบรรทัดฐานที่ไม่เป็นธรรม

1.5 ตัวละคร

1.5.1 ตัวละครนำ ประกอบด้วย ฟาลดา และ เอ็น/ศนิธาดา ฟาลดา

ลักษณะภายนอก เป็นหญิงสาวรูปร่างสูงสง่า แต่งกายด้วยชุดสุทที่สะท้อนความเป็นมืออาชีพ ภาพลักษณ์ที่ “เป็นหญิง” ทำทนายแบบแผนการแบ่งหญิงรักหญิงเป็น “ทอม-ดี้” แบบดั้งเดิม (Sinnott, 2004)

ลักษณะภายใน มีแรงจูงใจจากความต้องการความรักที่แท้จริงและการยอมรับจาก ครอบครัว มีความมั่นใจในอาชีพแต่เปราะบางในความรัก พัฒนาจากคนที่กลัวความรักมาสู่การกล้า เผชิญหน้าและต่อสู้เพื่อความสุข เป็นตัวแทนผู้หญิงรุ่นใหม่ที่มีเสรีภาพทางเศรษฐกิจ แต่ยังถูกจำกัดด้วยความคาดหวังของครอบครัว

เอ็น/ศนิธาดา

ลักษณะภายนอก เป็นหญิงสาวใบหน้าอ่อนโยน แต่งกายแบบสบายแต่มีรสนิยม แตกต่างจากฟาลดา ที่มีภาพลักษณ์เป็นทางการ

ลักษณะภายใน มีแรงจูงใจจากการต้องการแก้ไขความผิดพลาดในอดีต อ่อนโยนแต่มุ่งมั่น พัฒนาจากคนที่หนีปัญหาไปสู่การกล้ายืนหยัดเพื่อความรัก ความสัมพันธ์ ระหว่างทั้งสองสะท้อนพลวัตที่เท่าเทียม ไม่แบ่ง



บทบาท "ชาย-หญิง" อย่างชัดเจน ทำทนายบรรทัดฐานเพศสภาพแบบทวิภาค (Butler, 1990)

1.5.2 ตัวละครรอง

แม่ของฟ้าลดา เป็นตัวแทนคนรุ่นเก่าที่มีพัฒนาการจากการคัดค้านสู่การยอมรับ สะท้อน กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

นายแพทย์วิชญ์และรติ เป็นตัวแทนความรักที่ไม่ใช่ ใช้เน้นย้ำว่าความรักที่แท้จริงไม่อาจบังคับหรือจัดการได้

1.6 ฉาก

1.6.1 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ประกอบด้วย โรงพยาบาล สะท้อนความเป็นมืออาชีพของฟ้าลดาและสื่อถึงการรักษาเยียวยาทั้งกายและใจ คฤหาสน์ของฟ้าลดา สะท้อนฐานะทางเศรษฐกิจแต่ตัดกันกับความอบอุ่นที่ขาดหายไป สื่อถึงความขัดแย้งระหว่างความมั่งคั่งทางวัตถุกับความสุขทางจิตใจ และร้านกาแฟและสถานที่สาธารณะ สะท้อนชีวิตในเมืองที่มีอิสระแต่ยังต้องระวังสายตาของสังคม

1.6.2 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สวนสาธารณะและริมทะเลใช้เป็นพื้นที่ส่วนตัวของคู่รักสื่อถึงความอิสระและพื้นที่ปลอดภัยที่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ ธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และความเป็นธรรมชาติของความรัก การใช้ฉากตัดกัน ระหว่างพื้นที่สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัว สะท้อนความตึงเครียดระหว่าง Public Self กับ Authentic Self ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่กลุ่ม LGBTQ+ เผชิญในสังคมที่ยังมีอคติ

2. ภาพแทนหญิงรักหญิงในบริบทสังคมไทย

2.1 ภาพแทนลักษณะภายนอก

2.1.1 ภาพแทนผู้ที่มีบุคลิกภาพดี ซีรีส์นำเสนอตัวละครหญิงรักหญิงที่มีบุคลิกภาพที่ดี มีความมั่นใจ และใส่ใจในการนำเสนอตัวเอง ดังตัวอย่างจากฉากเปิดเรื่องต่อไปนี้



“ณ โรงพยาบาล รถหรูสีแดงวิ่งเข้ามา ลดาเดินลงมา
จากรถไล่ร่องเท้าสูงสลิคครีม สวมใส่เสื้อสูทสลิคครีมและกางเกงขา
ยาว ทำให้มีท่าทางที่ทะมัดทะแมง ถือกระเป๋าแบรนด์เนมสีดำ
ทรงผมแสกกลาง สวมต่างหูที่เข้ากับชุด เดินเข้าโรงพยาบาล
พร้อมยิ้มให้กับทุกคนที่เจอ” (ตอนที่ 1 นาทีที่ 1:56)

ภาพแทนนี้ท้าทายแบบแผนของหญิงรักหญิงในสื่อไทยที่มัก
ถูกนำเสนอในภาพลักษณ์ “ทอม” (Sinnott, 2004) แสดงให้เห็นว่าหญิงรักหญิง
มีภาพลักษณ์ที่หลากหลาย ไม่จำเป็นต้องอยู่ใน กรอบแบบแผนดั้งเดิม การเน้น
บุคลิกภาพดีและความเป็นมืออาชีพเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้าง ภาพลักษณ์
เชิงบวกและลดอคติ (Walters, 2001) สอดคล้องกับบริบทสังคมไทยร่วมสมัยที่
ผู้หญิง มีบทบาทในวิชาชีพชั้นสูงมากขึ้น

2.1.2 ภาพแทนผู้ที่มีทักษะความเป็นแม่บ้านแม่เรือน ซีรีส์
นำเสนอฉากที่ฟาลดาทำขนมเค้กบานอฟฟี่เพื่อเซอร์ไพรส์เอนในวันเกิด ดังบท
สนทนาต่อไปนี้

เอน: “พี่หมอทำอะไร”

ลดา: “พี่ทำเนียบานอฟฟี่ พี่หมอบ้างเองครั้งแรกเลยนะ เคี้ยวบ่อนให้
คำโต ๆ เลย อ้า... ไม่ชอบเหรอพี่ตั้งใจทำให้เลยนะ”

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 23:41)

ในบริบทของซีรีส์ การทำขนมไม่ใช่หน้าที่ตามบรรทัดฐาน แต่
เป็นการแสดงออกของความรัก ทั้งฟาลดาและเอนต่างทำอาหารและดูแลกัน
สะท้อนความเท่าเทียมที่ไม่จำเป็นต้องแบ่งบทบาท ตามแบบแผนชาย-หญิง
(Butler, 1990) ภาพแทนนี้สะท้อนบริบทสังคมไทยที่ค่านิยมเรื่อง “แม่บ้านแม่
เรือน” กำลังถูกตีความใหม่ในมิติของความใส่ใจมากกว่าหน้าที่ทางเพศ



2.1.3 ภาพแทนผู้ที่ใส่ใจดูแลสุขภาพ ดังบทสนทนาต่อไปนี้

วิชณุ: “นี่ครับ เอ้ แต่ปกติพี่เห็นน้องลดากินแต่กาแฟดำ
ทำไมวันนี้ถึงมาลงเอเย่น้ำส้มได้ครับเนี่ย”

ลดา: “อ้อ หมดโควต้ากาแฟแล้วค่ะ วันนี้งลดากินแค่แก้วเดียว”
(ตอนที่ 5 นาทีที่ 13:35)

ภาพแทนนี้สะท้อนผู้หญิงรุ่นใหม่ที่มีวินัยในการดูแลตนเอง
แสดงว่าหญิงรักหญิงเป็น คนธรรมดาที่ใส่ใจคุณภาพชีวิตเช่นเดียวกับคนทั่วไป
ช่วยลดการมองเป็น “ผู้อื่น” สอดคล้องกับกระแสสุขภาพในสังคมไทยร่วมสมัย

2.2 ภาพแทนลักษณะภายใน

2.2.1 ผู้ที่ทุ่มเทในความรัก เป็นความรักที่แสดงผ่านการ
กระทำมากกว่าคำพูด ดังฉากต่อไปนี้

“เอนก้มลงไปเก็บกระเป๋าทิ้งที่ตกใต้โต๊ะ ลดาเอามือบัง
ขอบโต๊ะไว้เพื่อป้องกันไม่ให้เอนชนศีรษะ เอนลุกขึ้นมาและยิ้ม
ให้กับการกระทำของลดา” (ตอนที่ 2 นาทีที่ 40:10)

การแสดงความรักผ่านรายละเอียดเล็กน้อยท้าทายภาพแทน
ความรักหญิง-หญิงในสื่อที่มักเน้นความดราม่าแต่ขาดการนำเสนอความอบอุ่น
ในชีวิตประจำวัน (Dow, 2001) ภาพแทนนี้สะท้อน วัฒนธรรมไทยที่ทำให้คุณค่า
กับการดูแลเอาใจใส่มากกว่าการแสดงออกอย่างเปิดเผย



2.2.2 ผู้ที่ต้องการครอบครองความรัก เป็นการแสดงความรักและความปรารถนาที่จะครอบครองคนรักปรากฏชัดเจนในฉากที่ลดาบอกรักเอน

ลดา: “เป็นแฟนกับพี่นะ เด็กดีของพี่หมอ”

เอน: ยิ้มดีใจ แล้วก้มลงมาจูบลดา) “เป็นครับ”

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 17:47)

การใช้คำว่า “ของพี่หมอ” สื่อถึงความรู้สึกครอบครองในบริบทที่อบอุ่น ซีรีส์นำเสนอความสมดุลระหว่างความต้องการครอบครองกับการเคารพความเป็นตัวของตัวเองที่ทั้งสองคนมีวิถีการทำงานและพื้นที่ส่วนตัวแต่เลือกอยู่ด้วยกันด้วยความสมัครใจ สอดคล้องกับบริบทสังคมไทยที่ค่านิยมเรื่องความเป็นเจ้าของในความรักอยู่คู่กับความเคารพซึ่งกันและกัน

2.2.3 ผู้ที่โยยหาความรักความสัมพันธ์ เป็นความโยยหาความรักและความอบอุ่น ดังสะท้อนผ่านฉากตอนเช้าที่ทั้งคู่นอนกอดกันบนเตียง

ทั้งคู่นอนกอดกันอยู่คนเดียว ลดาจูบหน้าผากเอน

ลดา: “สวัสดี เจ้าความรัก”

เอน: “สวัสดี เจ้าหัวใจ”

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 19:57)

การนำเสนอความใกล้ชิดที่อบอุ่นแสดงความต้องการความรักที่เป็นสากล ไม่ต่างจากคู่รักต่างเพศ ช่วยสร้างความเข้าใจว่าความรักของคนเพศเดียวกันมีความอบอุ่น ผูกพัน และต้องการอยู่ร่วมกัน (Gross, 2001) ภาพแทนนี้ตอบได้ว่าทฤษฎีในสังคมไทยที่เคยมองความรักเพศเดียวกันว่าเป็นเพียงความใคร่หรือความสับสน



2.2.4 ผู้ที่มีภาพลักษณ์ทั้งอย่างหญิงและชาย

ตัวละครผสมผสานคุณลักษณะที่สังคมมองว่าเป็นทั้ง "ความเป็นชาย" (การปกป้อง ความมั่นใจ การตัดสินใจเด็ดขาด) และ "ความเป็นหญิง" (ความอ่อนโยน ความเอาใจใส่ ความละเอียดอ่อน) ทำทนายแนวคิดที่ว่าในความสัมพันธ์ต้องมีฝ่ายหนึ่งเป็น "ผู้ชาย" อีกฝ่ายเป็น "ผู้หญิง" ทั้งสองสามารถแสดงคุณลักษณะที่หลากหลายตามสถานการณ์ สะท้อนความเป็นจริงของความสัมพันธ์ ที่ยืดหยุ่นและเท่าเทียม (Butler, 1990) ในบริบทสังคมไทย ภาพแทนนี้ทำทนายระบบ "ทอม-ดี้" ที่แบ่งบทบาทตามเพศสภาพแบบทวิภาค (Sinnott, 2004) และเปิดพื้นที่สำหรับการทำความเข้าใจความสัมพันธ์หญิงรักหญิงในมิติที่หลากหลายขึ้น

3. บทบาทของสื่อในการสร้างวาทกรรมส่งเสริมความหลากหลายทางเพศ

จากการวิเคราะห์ทั้งการเล่าเรื่องและภาพแทน พบว่าซีรีส์ "ใจซ่อนรัก" ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการพัฒนาใน 4 มิติ ดังนี้

ประการแรก การสร้างการรับรู้และความเข้าใจ ซีรีส์นำเสนอชีวิตของหญิงรักหญิงอย่างรอบด้าน ทั้งความสุข ความท้าทาย และความเจ็บปวด ผ่านตัวละครที่มีมิติซับซ้อนและน่าเชื่อถือ ทำให้ผู้ชมทั่วไปเข้าใจประสบการณ์ของกลุ่มหญิงรักหญิงมากขึ้น การเผยแพร่ผ่านช่อง 3 เอชดี ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักและแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ ขยายการเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง สอดคล้องกับบทบาทของสื่อในการสร้างการรับรู้ (GLAAD, 2021)

ประการที่สอง การท้าทายอคติและแบบแผนทางเพศ การนำเสนอตัวละครหญิงรักหญิงที่มี บุคลิกภาพดี ประสบความสำเร็จในอาชีพ และมีความสัมพันธ์ที่เท่าเทียม ทำทนายแบบแผนดั้งเดิมหลายประการ ทั้งภาพลักษณ์ "ทอม-ดี้" ระบบเพศสภาพแบบทวิภาค และภาพความรักเพศเดียวกันที่ต้องจบด้วยโศกนาฏกรรม (Cappsuto, 2000; Sinnott, 2004)

ประการที่สาม การส่งเสริมการยอมรับความหลากหลาย พัฒนาการของตัวละครแม่ของฟ้าลดา จากการคัดค้านสู่การยอมรับ เป็น



ต้นแบบกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่เกิดจากการเรียนรู้ และความเข้าใจ ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Servaes, 2008) การจบเรื่อง แบบ Happy Ending ด้วยงานแต่งงานสื่อสารว่าความรักเพศเดียวกันสามารถนำไปสู่ความสุขและความสมบูรณ์ของชีวิตได้

ประการที่สี่ การสนับสนุนวาทกรรมความเสมอภาคทางเพศ ซีรีส์ออกอากาศในช่วงปี 2567 ซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยกำลังผลักดันกฎหมายสมรสเท่าเทียม เนื้อหาที่เน้นสิทธิในการรัก ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และความเท่าเทียม สอดรับกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและกฎหมาย สนับสนุนวาทกรรมที่เอื้อต่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านความเสมอภาคทางเพศ (United Nations, 2015) และสอดคล้องกับบทบาทของสื่อในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อ การยอมรับความหลากหลายทางเพศในประเทศไทย (Office of Social Development and Human Security, 2022)

โดยสรุป ซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ทำหน้าที่เป็นสื่อที่ไม่เพียงให้ความบันเทิง แต่ยังมีบทบาทในการผลิตซ้ำและต่อรองวาทกรรมทางเพศในสังคมไทย (Hall, 1997) การนำเสนอผ่านช่องทางสื่อกระแสหลักอย่างช่อง 3 เอชดีและแพลตฟอร์มระดับโลกอย่างเน็ตฟลิกซ์ ขยายพื้นที่ในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศไปสู่ผู้ชมที่กว้างขวาง ทั้งในระดับประเทศและระดับสากล การเล่าเรื่องที่มีคุณภาพ ตัวละครที่มีมิติ และภาพแทนที่หลากหลายล้วนเป็นองค์ประกอบที่ทำให้ซีรีส์สามารถสื่อสารประเด็น ความหลากหลายทางเพศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นตัวอย่างของการใช้สื่อบันเทิง เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมแห่งความเสมอภาคทางเพศ (Melkote & Steeves, 2015)

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาการเล่าเรื่องและภาพแทนหญิงรักหญิงในซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ภายใต้กรอบ การสื่อสารเพื่อการพัฒนาและทฤษฎีการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม สามารถสรุปและอภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้



1. การเล่าเรื่องกับการตอรองวาทกรรมทางเพศ ซีรีส์ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน (Freytag, 1894) ถ่ายทอดแก่นเรื่อง ความเป็นตัวของตัวเอง ความรักที่แท้จริง การเปลี่ยนแปลงและการให้อภัย และความเสมอภาคผ่านมุมมองแบบผสมผสาน ความขัดแย้งหลายระดับ และตัวละครที่มีมิติซับซ้อน ผลการศึกษาสอดคล้องกับ Hall (1997) ที่ว่าสื่อเป็นพื้นที่ตอรองทางวัฒนธรรม แต่ขณะเดียวกันผลการศึกษาแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากงานของ Capsuto (2000) ซึ่งพบว่าสื่อในอดีตมักให้ความสัมพันธ์เพศเดียวกันจบด้วยโศกนาฏกรรม ความแตกต่างนี้สะท้อนว่าสื่อ GL ไทยร่วมสมัยไม่เพียงเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่อง แต่กำลังสร้างวาทกรรมใหม่ที่เปลี่ยนนิยามความสัมพันธ์หญิงรักหญิงจาก "ความผิดปกติที่ต้องลงโทษ" สู่ "ความรักที่สมบูรณ์และเป็นไปได้"

2. ภาพแทนที่ท้าทายแบบแผนในบริบทสังคมไทย ภาพแทนทั้งภายนอก (บุคลิกภาพดี ทักษะแม่บ้าน การดูแลสุขภาพ) และภายใน (การทุ่มเทรัก การครอบครอง การโยยหาความสัมพันธ์ ภาพลักษณ์ผสมผสานหญิง-ชาย) ท้าทายแบบแผนดั้งเดิม ต่อยอดจาก Katueang-ngan & Sa-ngiam (2019) และ Wattanatup (2013) แต่มีจุดต่างสำคัญ คือซีรีส์นี้นำเสนอภาพแทนเชิงบวกที่มีมิติมากกว่า กล่าวคือตัวละครเป็นได้ทั้งผู้เข้มแข็งและเปราะบาง ทั้งผู้ดูแลและผู้ถูกดูแลตามบริบท และสิ่งที่ Sinnott (2004) มองข้ามไปคือความเป็นไปได้ที่สื่อไทยจะนำเสนอความสัมพันธ์หญิงรักหญิงโดยไม่ต้องพึ่งกรอบ "ทอม-ดี้" ซึ่งซีรีส์ "ใจซ่อนรัก" ได้พิสูจน์ว่าเป็นไปได้และได้รับการตอบรับจากผู้ชมในวงกว้าง

3. บทบาทของสื่อในการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคม ซีรีส์เป็นตัวอย่างการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพ (Melkote & Steeves, 2015) ใน 4 มิติ ได้แก่ สร้างการรับรู้เกี่ยวกับชีวิตหญิงรักหญิง ท้าทายอคติผ่านตัวละคร ที่น่าเชื่อถือ ส่งเสริมการยอมรับผ่านพัฒนาการตัวละครแม่จากคัดค้านสู่ยอมรับ ซึ่งเป็นแบบอย่างกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Servaes, 2008) และสนับสนุน วาทกรรมความเสมอภาคสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน



(United Nations, 2015) การออกอากาศช่วงปี 2567 ซึ่งเป็นช่วงผลักดันกฎหมายสมรสเท่าเทียม ทำให้ซีรีส์ มีนัยสำคัญเชิงสัญลักษณ์ อย่างไรก็ตาม ซีรีส์ยังสะท้อนความท้าทายที่ยังมีอยู่ สอดคล้องกับ Worapitaksanond, (2023) ที่พบว่าแม้มีกฎหมายรองรับ คู่รักเพศเดียวกัน ยังเผชิญอุปสรรคทางสังคมและวัฒนธรรม

นอกจากนี้ ซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” ยังแสดงให้เห็นว่าสื่อบันเทิงกระแสหลักสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะในการสร้างวาทกรรมสังคมที่ส่งเสริมความเสมอภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระแสตอบรับที่ล้นหลามจากผู้ชมทั้งในประเทศและระดับโลก ยืนยันว่าเนื้อหาที่นำเสนอความหลากหลายทางเพศอย่างเคารพศักดิ์ศรีและเป็นธรรมชาตินั้น ไม่เพียงแต่เป็นที่ต้องการของตลาดแต่ยังมีพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในวงกว้าง ซึ่งเป็นนัยสำคัญเชิงนโยบายสำหรับผู้ผลิตสื่อและหน่วยงานกำกับดูแล

โดยสรุป ซีรีส์ “ใจซ่อนรัก” เป็นนวัตกรรมทางสื่อที่ใช้การเล่าเรื่องคุณภาพและภาพแทนที่หลากหลายสื่อสารประเด็นความหลากหลายทางเพศผ่านสื่อกระแสหลักและ แพลตฟอร์มดิจิทัล

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ควรส่งเสริมนโยบายและมาตรการที่สนับสนุนการผลิตสื่อที่มีความหลากหลายและครอบคลุม (Diversity and Inclusion) รวมทั้งจัดทำแนวทางหรือมาตรฐานการนำเสนอกลุ่ม LGBTQ+ ในสื่อที่เคารพศักดิ์ศรีและส่งเสริมความเท่าเทียม นอกจากนี้ ควรสนับสนุนทุนวิจัยเพื่อศึกษาผลกระทบของสื่อต่อทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคม โดยเฉพาะการศึกษาผลกระทบต่อเยาวชนและครอบครัว สำหรับงานวิจัยในอนาคต ควรเพิ่มการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้ชมซีรีส์ GL เพื่อทำความเข้าใจผลกระทบที่มีต่อการรับรู้และทัศนคติอย่าง



ลึกซึ้ง รวมถึงการศึกษาเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม การศึกษาภาพแทนกลุ่มอื่น
ใน LGBTQ+ และการศึกษาพลวัตการผลิตสื่อ GL ในอุตสาหกรรมสื่อไทย

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

ผู้ผลิตสื่อควรนำผลการศึกษานี้ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างเนื้อหาที่
นำเสนอความหลากหลายทางเพศอย่างสร้างสรรค์และสะท้อนความเป็นจริง
สำหรับนักการศึกษาและผู้ปกครอง สามารถใช้สื่อบันเทิงเช่นซีรีส์ "ใจซ่อนรัก"
เป็นเครื่องมือในการเปิดพื้นที่สนทนาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความ
หลากหลายทางเพศระหว่างเยาวชนกับผู้ใหญ่ ส่วนนักพัฒนาสังคมควรตระหนัก
ถึงศักยภาพของสื่อมวลชนในฐานะเครื่องมือสื่อสารเพื่อการพัฒนา และส่งเสริม
การผลิตเนื้อหาที่สนับสนุนความเท่าเทียมเพื่อขับเคลื่อนสังคมสู่การยอมรับ
ความหลากหลายอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Capsuto, S. (2000). *Alternate channels: The uncensored story of gay and lesbian images on radio and television*. Ballantine Books.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Dow, B. J. (2001). Ellen, television, and the politics of gay and lesbian visibility. *Critical Studies in Media Communication*, 18(2), 123-140. <https://doi.org/10.1080/07393180128077>
- Dyer, R. (2002). *The matter of images: Essays on representations* (2nd ed.). Routledge.
- Freytag, G. (1894). *Freytag's technique of the drama: An exposition*



- Melkote, S. R., & Steeves, H. L. (2015). *Communication for development: Theory and practice for empowerment and social justice* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ministry of Interior. (2025, January 23). *Announcement on marriage equality registration*. Ministry of Interior, Thailand.
- Morgan, A. (2019). Sex doesn't alarm me': Exploring heterosexual male identity in BBC's Sherlock. *Journal of Popular Television*, 7(3), (317-335).
https://doi.org/10.1386/jptv_00004_1
- Office of Social Development and Human Security. (2022). *Report on the situation of gender diversity acceptance in Thai society*. Ministry of Social Development and Human Security, Thailand.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale* (2nd ed., L. Scott, Trans.). University of Texas Press.
- Servaes, J. (2008). *Communication for development and social change*. SAGE Publications.
- Sinnott, M. (2004). *Toms and Dees: Transgender identity and female same-sex relationships in Thailand*. University of Hawai'i Press.
- Thai PBS. (2025, January 24). Rights and duties of "spouses": 23 January, Equal Marriage Act comes into force. *Thai PBS*.
<https://www.thaipbs.or.th/news/content/347985>
- True ID. (2024). GL series trends in Thailand 2024. *true ID*.
<https://www.trueid.net>
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda*



for sustainable development.

<https://sdgs.un.org/2030agenda>

Walters, S. D. (2001). *All the rage: The story of gay visibility in America*. University of Chicago Press.

Wattanatup, S. (2013). *Representation of homosexuality in Y novels on the internet* [Master's thesis, Thammasat University]. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:99060

Worapitaksanond, T. (2023). Negotiation and Surrendering to Gender Inequalities in the Life Aspects of Same-Sex Couples. *Journal of Multidisciplinary Academic Research and Development*, 5(3), (1-27). <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/JMARD/article/download/261338/181095/1062355>



บทความวิชาการ

การทำงานของ “สมอง” ที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์ Brain Works สืบสมองเจาะคดีเดือด

พรรษา รอดอาตม์¹

Received 22 March 2025

Revised 29 June 2026

Accepted 30 June 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาซีรีส์เรื่อง Brain Works เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารข้อมูลเชิงประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) และโรคทางสมองผ่านซีรีส์ โดยพิจารณาจากปัจจัยด้านความเสี่ยงทางสังคม รูปแบบการนำเสนอ สารบันเทิง (Edutainment) และการเล่าเรื่อง (Narrative)

ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญ คือ ความเสี่ยงทางสังคมทุกคนมีโอกาสเผชิญกับโรคทางสมองอย่างเท่าเทียมกัน แนวทางการนำเสนอเน้นความชัดเจนและกระตุ้นด้วยความกลัว เทคนิคการเล่าเรื่องใช้นักแสดงชื่อดังระดับสากล รูปแบบการนำเสนอหลากหลาย ได้แก่ ประสาทวิทยาศาสตร์ด้านสมอง รัก ตลก เศร้า โศกนาฏกรรม อาชญากรรม สืบสวน เนื้อหาเป็นความเป็นสากล มีกลยุทธ์การออกอากาศรองรับทุกช่องทางสื่อ ใช้แอนิเมชันช่วยอธิบายการออกแบบตัวละครอิงตามการทำงานของสมอง และผู้ต้องสงสัยมีอายุตั้งแต่ 7 ปี ไปจนถึงผู้ใหญ่

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายแก่ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรสาธารณสุข ตลอดจนผู้ผลิตและผู้บริหารสื่อ เพื่อเป็นแนวทางในการสนับสนุนการผลิตซีรีส์แนวสารบันเทิงที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้คนในวงกว้าง

คำสำคัญ สังคมความเสี่ยง, เนื้อหา, การเล่าเรื่อง, รูปแบบการนำเสนอ, วิทยาศาสตร์ด้านประสาทวิทยา

¹ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, pansa20@hotmail.com



The workings of the “Brain” communicated through the Brain Works series

Pansa Rawd-ard¹

Abstract

This article examines Brain Works to analyze how neuroscience and brain diseases are communicated to viewers.

The findings show that brain diseases are framed as risks that can affect anyone, while the narrative combines clear explanations and fear, edutainment, and diverse genres - romance, comedy, tragedy, crime, and investigation - to engage audiences. The series also uses animation, character design based on brain functions, and well-known actors to simplify complex concepts.

Finally, this study provides policy recommendations for governments, public health organizations, the private sector, and media producers to support the development of effective edutainment content

Keywords: Risk society, Message, Narrative, Genre, Neuroscience

¹ Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University



บทนำ

จากกระแสประสาทวิทยากำลังถูกพูดถึงและตั้งคำถามในวงกว้าง ซีรีส์ Brain Works หรือสี่สมองเจาะคดีเดือด มีจุดเด่นที่การนำเสนอเนื้อหาที่อธิบายการทำงานของโรคภัยทางสมอง

อวังตอ ตัวละครในซีรีส์ Brain Works กล่าวว่า มนุษย์ คือ สิ่งมีชีวิตที่ใช้ชีวิตไปตามที่สมองถูกตั้งโปรแกรมไว้ สมองมนุษย์ ไม่มีวันก้าวข้ามขีดจำกัดนั้นได้ ในขณะที่ ดร.ชินฮารุ ตัวละครในซีรีส์ Brain Works กล่าวถึงสมองของมนุษย์มีข้อเสียไร้ที่สิ้นสุด ในขณะที่เดียวกันก็มีความอัจฉริยะไม่สิ้นสุดเช่นเดียวกัน

ซีรีส์ได้นำพาผู้รับชมรู้จักโรคทางสมองที่ไม่ค่อยเป็นที่รู้จัก การนำเสนอแนวทางการรักษาโรค ให้ความสำคัญกับโรคไซโคพาทซึ่งเป็นหนึ่งในโรคสมองที่เกี่ยวข้องกับการก่ออาชญากรรม และสมมติฐานเกี่ยวกับไซโคพาทจะเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่เคยเชื่อกันหรือไม่

ซีรีส์เล่าเรื่องราวตัวละครผ่านการทำงานของสมองที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกันใน 4 บุคลิกลักษณะ ได้แก่ สมองของการเห็นใจผู้อื่น (Altruistic Brain) สมองอัจฉริยะ (Extraordinary Brain) สมองขี้กังวล (Anxious Brain) และสมองเจ้าชู้/ รักสนุก (Hyper-sexuality Brain)

ซีรีส์ Brain Works หรือสี่สมองเจาะคดีเดือดกำกับโดย Lee Jin-Seo (이진서) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ KBS2 (Korean Broadcasting System) สาธารณรัฐเกาหลี (South Korea) ทุกวันจันทร์และอังคาร เวลา 21.50 น. (เวลาเกาหลี) จำนวน 16 ตอน นำแสดงโดย Jung Yong Hwa (정용화) นักร้องดวง CNBLUE (씨엔블루) คู่กับ Cha Tae Hyun (차태현)

Brain Works ออกอากาศในประเทศเกาหลีตั้งแต่วันที่ 2 มกราคม 2566 - วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2566 จากของรายงาน Nielsen Korea ผ่านการนำเสนอข้อมูลของเว็บไซต์ Soompi พบว่า Brain Works ได้รับความนิยมในการรับชม (Rating) จำนวน 16 ตอน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.1%

สำหรับในประเทศไทย Brain Works ออกอากาศผ่าน Netflix (ปี



2024), True Korean More (วันเสาร์และอาทิตย์) และ MonoMax (ปี 2023) Brain Works เป็นซีรีส์นำเสนอประเภท(genre) คือ Science-themed Comedy-mystery Drama หรือวิทยาศาสตร์ ตลก และปริศนา ถือเป็นประเภทรายการ (Genre) ที่ผสมผสานได้หลากหลายและมีความน่าสนใจ

Brain Works เป็นซีรีส์เรื่องแรกของเกาหลีที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศาสตร์ของสมองในแนวสนุกสนาน (อ้างอิงจาก www.soompi.com) ฆาตกรรม ความขัดแย้ง สืบสวนสอบสวนเพื่อจับคนร้าย โดยมีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับการทำงานที่ผิดปกติของสมองที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้รับชม เพื่อให้ผู้คนได้รู้จักโรคทางสมองที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน

บทความชิ้นนี้ ผู้เขียนได้ตั้งคำถามต่อซีรีส์ Brain Works ว่า มีการสื่อสารเนื้อหาเกี่ยวกับการทำงานของสมองและโรคภัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องผ่านความบันเทิงอย่างไร

วรรณกรรม

วรรณกรรมที่ผู้เขียนเลือกมานำเสนอพบงานในต่างประเทศและประเทศไทย ประกอบด้วย บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเนื้อหาด้านสุขภาพผ่านสื่อความบันเทิงในรูปแบบซีรีส์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ต่างประเทศ:

การศึกษาของ Public Broadcasting Service (2012) (อ้างอิง Van et al. (2021)) พบว่า Telenovelas ละครให้ความรู้ด้านสุขภาพที่ดีกับชุมชนลาติโน (Latino) ในทวีปละตินอเมริกา ได้แก่ การป้องกันการดื่มแอลกอฮอล์ โรคหลอดเลือดสมองหรือสโตรก (Stroke) การป้องกันโรคหัวใจ โรคไตวายระยะสุดท้าย

Van et al. (2021) ได้ทำการศึกษา Use of Korean dramas to facilitate precision mental health understanding and discussion for



Asian Americans เพื่อศึกษาซีรีส์เกาหลีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ It's Okay, It's Love (ถ้ารักกัน มันก็โอเค) Me Too, Flower (ป่วนหัวใจ ยัยโปลิศ) และ Bubblegum (เต็มรักด้วยใจเธอ) เป็นเครื่องมือสำคัญในการให้ความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับสุขภาพจิตที่ถูกต้องให้กับคนเอเชียเชื้อสายอเมริกันจำนวน 122 คน ผ่านการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะของการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ในประเด็นความเห็นอกเห็นใจ (Compassion), ภาวะซึมเศร้า (Depression), การตรวจ DNA เชิงลึก (Genetic Testing) เพื่อค้นหาแนวโน้มการเป็นโรครทางพันธุกรรมและการขอความช่วยเหลือ (Help-seeking) ผลการศึกษาพบว่า ซีรีส์ได้ทำให้พวกเขาได้รู้จักโรคที่ไม่ค่อยรู้จัก และได้รับข้อมูลที่ต้องเกี่ยวกับสุขภาพจิต

Shin Min-Hee (2024) ได้นำเสนอบทความ Korean dramas take lead in raising awareness for mental health หรือซีรีส์เกาหลีมีส่วนช่วยเพิ่มการตระหนักรู้ในเรื่องสุขภาพจิตได้ บทบาทของซีรีส์เกาหลี คือ ให้ความรู้ เกิดการตระหนักเกี่ยวกับสุขภาพจิต เช่น ภาวะซึมเศร้า โรคจิตเภท โรคย้ำคิดย้ำทำ นำเสนออาการเจ็บป่วย และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน เช่น Daily Dose of Sunshine หรือรับแดดอุ่น กรุ่นไอรัก (ออกอากาศในปี 2023 ผ่านเน็ตฟลิกซ์ (Netflix)) ได้รับความนิยมอันดับหนึ่งหลังจากออกอากาศไปในสัปดาห์แรก และได้รับความนิยมไปทั่วโลกในเวลาต่อมา ด้วยข้อมูลที่ต้องเป็นจริง ชัดเจน และเข้าใจง่าย ทำให้ผู้รับชมได้เกิดการเรียนรู้ว่าสัญญาณที่ทำให้รู้ว่าคุณรอบตัวกำลังประสบปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งเกี่ยวกับสุขภาพจิตหรือไม่

ประเทศไทย:

การวิจัยเรื่อง “การสื่อสารสุขภาพ “ผู้มีภาวะแอสเพอร์เกอร์” ในซีรีส์ อูยองอู ทนายอัจฉริยะ (Extraordinary attorney Woo)” โดยกฤษฎนกุลคำรักษ์ (Toolkhamrak, 2022) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ ผู้มีภาวะแอสเพอร์เกอร์ ผลการศึกษาพบว่ากลยุทธ์ คือ 1. กลยุทธ์การให้ความบันเทิง สอดแทรกสาระเกี่ยวกับตัวละครที่มีภาวะแอสเพอร์



เกอร์ กลยุทธ์การเล่าเนื้อเรื่องในรูปแบบโรแมนติกและคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ความรักก็รักก็รัก การก้าวข้ามผ่านอุปสรรคกว่าจะได้รักกัน และความตลกขบขัน 2. กลยุทธ์การเลือกตัวละครที่เป็นผู้หญิง มีความน่ารัก น่าทะนุถนอม มีความหลากหลายอารมณ์ ทำให้ตัวละครสามารถเข้าไปอยู่ในใจผู้รับชมได้ 3. กลยุทธ์การผลิตซีรีส์ ทำให้สามารถเล่าเรื่องให้แต่ละตอนมีความทั้งสุขและความทุกข์ปะปนกันไปตามโครงเรื่องที่จจะค่อยๆ เล่าเรื่องไปที่ละขั้น พร้อมกับสอดแทรกให้ผู้ชมค่อยๆ ได้รับความรู้เกี่ยวกับภาวะแอสเพอร์เกอร์ และ 4. กลยุทธ์ความบันเทิงตามสไตล์เกาหลี คือ การที่ตัวละครพระเอกมีความรักความปรารถนาดีต่อตัวละครนางเอก และการเล่าเรื่องที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพ

มนทิรา ธาตาอำนวยชัย (Tada-amnuaychai, 2020) ได้ทำการศึกษาซีรีส์เกาหลีกับการสะท้อนภาพสังคมในปี 2563 ซีรีส์ในกลุ่มประเภทหัวข้อเรื่อง การแพทย์ ได้แก่ Hospital Playlist นำเสนอเคสของผู้ป่วยที่มีความยากในการรักษา การให้กำลังใจจากผู้ป่วยและญาติผู้ป่วยที่พักรักษาในหอผู้ป่วยรวมร่วมกัน ทำให้เข้าใจมิติต่าง ๆ ของแพทย์และโรงพยาบาลมากขึ้น และมีการนำเสนอการบริจาคอวัยวะสามารถช่วยต่อชีวิตให้คนป่วยที่ได้รับอวัยวะจากผู้บริจาค การบอกเล่าความเจ็บป่วยจากโรคร้าย ต้องรับการปลูกถ่ายอวัยวะ ส่งผลให้มีผู้รับชมบริจาคอวัยวะเพิ่มขึ้นหลังจากซีรีส์เรื่องนี้ออกอากาศ

วิธีการเรียบเรียง

แนวคิดที่ผู้เขียนนำมาวิเคราะห์ซีรีส์ Brain Works สีบสมองเจาะคดีเดือด คือ แนวคิดสังคมความเสี่ยง (Risk Society) ตามที่ Ulrich Beck ได้นำเสนอว่าภายใต้ความทันสมัยที่เกิดขึ้น และขยายตัวผ่านกระแสการสร้างความทันสมัยระดับโลก (global modernization) ความเสี่ยงเป็นเงาตามตัวไม่ห่างเช่นกัน ความเสี่ยงกลายเป็นเรื่องใกล้ตัวที่เกิดขึ้นได้ สามารถพบได้ภายในครอบครัว ทั้งนี้ การอธิบายความเสี่ยงได้มีการนำศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ การ



สื่อสาร สังคมวิทยา อาชีววิทยา จิตวิทยา ฯลฯ มาใช้ร่วมกัน การศึกษารั้วนี้ จะทำให้เห็นความเสี่ยงไม่ได้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรง (Direct Experiences) แต่เป็นประสบการณ์ผ่านสื่อกลาง (Mediated Experiences) ที่มีอำนาจ คือ สื่อมวลชน สื่อใหม่หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Hinvimarn, 2010)

สมสุข หินวิมาน (Hinvimarn, 2010) นำเสนอว่าความเสี่ยงกลายเป็น ประเด็นที่ เกี่ยวพันกับชีวิตวัฒนธรรม (Cultures) วัฒนธรรมย่อย (Subcultures) เป็นประเด็นใกล้ชิด/ ใกล้ตัวของผู้คนร่วมสมัย พบได้ใน ชีวิตประจำวัน ตามที่ซีริส Brain Works ได้นำเสนอความเจ็บป่วยทางสมองที่ เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวัน และสามารถที่จะเกิดขึ้นได้ภายในครอบครัว

อุลริช เบ็ค (Ulrich Beck) อ้างจากสมสุข หินวิมาน (Hinvimarn, 2010) อธิบายว่าภาวะความเสี่ยงไม่มีชนชั้น ไม่มีพรมแดน ถือเป็นภาวะที่มีความ เท้าเทียมกันกลายเป็นหมู่บ้านโลกแห่งความเสี่ยง (The Global Village of the Risk) เชื่อมโยงกับซีริส คือ ไม่ว่าใครก็สามารถที่จะเป็นโรคทางสมองได้ โรคมีความ หลากหลาย โดยที่แพทย์ด้านประสาทวิทยาพยายามหาวิธีการรักษา ผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย และทำการวิจัยให้ได้ข้อค้นพบใหม่ ๆ

บทวิจารณ์

ผู้เขียนนำเสนอบทวิจารณ์แบ่งเป็น 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ ประเด็นแรก เรากำลังอยู่ในสังคมแห่งความเสี่ยงท่ามกลางความ เจริญเติบโตในทุก ๆ ด้าน มนุษย์ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรม ความเป็นอยู่ และการใช้ชีวิตประจำวัน แม้ว่าซีริส Brain Works นำเสนอเล่าเรื่องราวความ เก่ง ความสามารถของแพทย์ ชุดความรู้ งานวิจัยใหม่ เครื่องมือการรักษา โรงพยาบาลที่ทันสมัย และการพัฒนา AI (Artificial Intelligence) แต่ไม่ว่าจะ จะเอาชนะโรคภัยไข้เจ็บทางสมองได้ทั้งหมด

ซีริสได้ชี้ให้เราใช้ชีวิตที่พบกับความเสี่ยงกับสมองให้น้อยที่สุด รวม ไปถึงการดูแลสมอง ผ่านการเล่าเรื่องราวที่ชัดเจน และมีความถูกต้องตามหลัก



ทางการแพทย์ที่พิสูจน์ได้ ถือเป็นการนำเสนอความจริงทางวิทยาศาสตร์ที่ได้รับการทดสอบมาแล้วผสมกับศาสตร์และศิลปะในการผลิตความบันเทิงที่ยังคงได้รับอรรถรสของความสนุกสนาน ทำให้ผู้รับชมได้เกิดการตระหนัก ระวัง ระมัดระวังไปพร้อม ๆ กัน ถือว่าซีรีส์ทำได้อย่างน่าสนใจ

ประเด็นที่สอง คือ แนวทางการนำเสนอเนื้อหา มีรายละเอียดต่อไปนี้

1. เนื้อหาของซีรีส์เรื่องนี้มีลักษณะที่แสดงความชัดเจน (Explicitness) คือ การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับโรคทางสมองโดยตรงไปตรงมาตามความเป็นจริงของโรคและอาการที่เกิดขึ้น ซึ่งจากการศึกษาจำนวน 35 ชิ้นงานของ O’Keefe (1998 และ 2002) พบว่า การนำเสนอเนื้อหาอย่างชัดเจนจะช่วยเพิ่มพลังการโน้มน้าวใจได้ คำแนะนำที่ถูกบอกเล่าจะมีประสิทธิภาพอย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาที่พบในซีรีส์ไม่สามารถที่จะให้ผู้รับชมตีความหรือทำความเข้าใจเองได้ เพราะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโรคร้ายซึ่งจะต้องปฏิบัติตนให้ถูกต้อง เช่นเดียวกับ Explicit Justification เป็นการแสดงเหตุผลสนับสนุนหรือหลักฐานอย่างชัดเจนทางการแพทย์ที่นำไปสู่ข้อสรุป โดยเฉพาะการอ้างอิงแหล่งที่มา (Information Sourcing) ที่ชัดเจนจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ แม้ว่าข้อมูลจะเข้าใจยากและห่างไกลจากชีวิตประจำวันของผู้รับชมก็ตาม

ซีรีส์เรื่องนี้แสดงให้เห็นกระบวนการผลิตด้านเนื้อหาผ่านการเขียนบทและการผลิตที่คำนึงถึงความชัดเจน รายละเอียดที่เกี่ยวข้องแม้จะยากแต่สามารถเล่าเรื่องราวเนื้อหาให้เข้าถึงผู้รับชมผ่านทั้งสื่อมวลชนดั้งเดิมและสื่อใหม่ หมายความว่า เนื้อหาเดียวกัน ผู้ผลิตสามารถที่จะนำออกอากาศได้ไม่ว่าจะอยู่บนแพลตฟอร์มใดก็ตามที่จะทำได้รับชมกันในวงกว้างที่สุด ซึ่งนั่นย่อมหมายถึงชุดความรู้ที่ถูกถ่ายทอดผ่านซีรีส์จะถูกรู้จักมากขึ้น

2. การนำเสนอเนื้อหาทางการแพทย์ที่เร้ามักจะพบอยู่เสมอ คือ การเลือกใช้เนื้อหา “ความกลัว” เพื่อทำให้ผู้รับชมได้เกิดการตระหนักและมีความระมัดระวังในการใช้ชีวิตเพื่อให้ความปลอดภัยกับสมองมากที่สุด

จากการศึกษาของ Jose M. Mas และคณะ ในปี 2023 (Mas et al.,



2023) พบว่า การสร้างความกลัว (Fear Appeal) คือ การนำเสนอเนื้อหาโรคทางสมองที่ชี้ให้เห็นถึงอันตรายของโรคนั้นที่อาจจะส่งผลกระทบเชิงลบต่อผู้รับชมหากเพิกเฉยหรือไม่ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพราะความกลัวมีส่วนช่วยกระตุ้นระดับความตื่นตัว (Arousal) และอารมณ์เชิงลบ (Negative Valence) โดยผู้ผลิตเลือกใช้ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมจะช่วยดึงดูดความสนใจ (Attention) ได้ดีกว่าการสื่อสารในลักษณะการให้ข้อมูลแบบเรียบ ๆ แต่ความกลัวจะต้องคำนึงถึงความสามารถในการรับความกลัว ซึ่งผู้รับชมแต่ละบริบทจะรับความกลัวได้ไม่เท่ากัน

ประเด็นที่สาม สูตรการเล่าเรื่อง Edutainment แม้จะเป็นสูตรสำเร็จการเล่าเรื่องของอุตสาหกรรมความบันเทิง กล่าวคือ การมอบความสนุกพร้อมกับสาระ ภายใต้องค์ประกอบย่อย ๆ แต่มีรายละเอียดที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

ประการแรก การใช้นักแสดงนำที่มีชื่อเสียงทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นที่รู้จักในระดับโลก มีผลต่อการดึงดูดให้ผู้รับชมเกิดความสนใจและขยายต่อไปถึงการซื้อขายซีรีส์นำไปออกอากาศต่างประเทศ เช่น ในประเทศไทยมีการเผยแพร่ออกอากาศในหลาย ๆ สื่อ และหลายช่องทางทั้งหน้าจอปกติ แพลตฟอร์มออนไลน์ และสื่อใหม่

ประการที่สอง โครงเรื่องที่เริ่มมีจุดเริ่มต้น ตั้งเป็นคำถามชวนให้ติดตามร่วมค้นหาคำตอบไปด้วยกัน จุดไคลแมกซ์ ตัวละครเอกจะผ่านพ้นช่วงวิกฤตได้หรือไม่ จุดคลี่คลาย ปมที่ค้างคาจะถูกเปิดเผยหรือไม่ และนำไปสู่พัฒนาการใหม่ ๆ ของการรักษาโรคไซโคพาทได้หรือไม่ และการทิ้งท้ายปริศนาคดีใหม่ที่น่าจะนำไปสู่ภาคถัดไปหรือไม่

ประการที่สาม ลักษณะการรับชมขึ้นอยู่กับสื่อที่ออกอากาศ ได้แก่ การเล่าเรื่องที่แบ่งเป็นตอน ๆ ละ 1 ชั่วโมง ตามคุณลักษณะของซีรีส์ เมื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์หลักช่วงแรกในประเทศเกาหลีใต้และในประเทศอื่น ๆ และออกอากาศที่สามารถรับชมได้ต่อเนื่องเมื่อเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์หรือสื่อใหม่ ทำให้ซีรีส์ถูกเข้าถึงได้ตามพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อของผู้รับชม



ประการที่สี่ รูปแบบการนำเสนอ (Genre) ที่ผสมกันหลายประเภท ได้แก่ ตลก รัก (ครอบครัว เพื่อน และคนรัก) สนุก เศร้า สืบสวน สอบสวน ปริศนา ปัญหา (ครอบครัว และเพื่อน) วิทยาศาสตร์การแพทย์ทางสมอง และ สารความรู้ทางการแพทย์ด้านสมอง ทำให้การเล่าเรื่องมีความหลากหลาย น่าติดตาม และนำเสนอการเล่าเรื่องที่ซีรีส์ไม่มีนางเอก มุ่งเน้นให้ความสำคัญไปที่การให้ความรู้และสาระประโยชน์โรคร้ายทางสมอง โดยเฉพาะโรคไซโคพาท

ประการที่ห้า การใช้เสียง ภาพ และการดุนในเล่าเรื่องราว (Animation) ทำให้การเล่าเรื่องสมองทางการแพทย์มีความเข้าใจง่ายและมีความชัดเจนในการอธิบายแต่ละโรคทางสมอง ผู้รับชมสามารถทำความเข้าใจผ่านการแสดงของตัวการ์ตูนและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้

ประการที่หก เนื้อหามีความสากล คือ วิทยาศาสตร์สมอง ที่มีชุดความรู้ทางการแพทย์อย่างเดียวกัน เล่าได้ในทุก ๆ ที่แม้ว่าจะต่างบริบทกัน การเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการต่อยอดงานวิจัยใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องที่จะแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางการรักษาโรคทางสมอง

ประการที่เจ็ด ช่องทางการออกอากาศผ่านสถานีโทรทัศน์ระดับชาติ ในช่วงเวลาที่มีผู้รับชมมากที่สุด (Prime time) และสามารถนำไปเผยแพร่ผ่านประเทศต่าง ๆ และผ่านสื่อใหม่อื่น ๆ ได้ โดยไม่ต้องมีการดัดแปลงหรือผลิตขึ้นมาโดยเฉพาะ จากการที่มีเนื้อหาสากล

ประการที่แปด คือ การเขียนบทละครและบุคลิกลักษณะตัวละครที่อิงตามข้อเท็จจริงทางการแพทย์ทั้งหมด แม้จะเป็นข้อมูลทางการแพทย์ โรคด้านสมอง แต่ผู้ผลิตทำให้ผู้รับชมเข้าใจได้ไม่ยาก ผ่านบทบาทการแสดงของนักแสดงหลักที่เป็นนักประสาทวิทยา และจากประการที่หกที่นำตัวการ์ตูน Animation มาเป็นตัวช่วยในการนำเสนอเรื่องราวในซีรีส์ให้มีความน่ารักแม้ว่าจะอธิบายข้อมูลทางสมองที่มีคำศัพท์เฉพาะทางก็ตาม

ประการที่เก้า คือ ผู้ต้องสงสัยในคดีฆาตกรรมมีหลากหลายช่วงวัย ตั้งแต่เด็กเล็ก (7 ขวบ) วัยรุ่น (นักเรียนมัธยมต้น) ไปจนถึงผู้ใหญ่ ประเด็นความ



รุนแรงในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างแม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง ทำให้ชีรีส์มีหลากหลายแง่มุม แต่ได้ข้อคิดที่ดีในการพัฒนาความสัมพันธ์ในทุกช่วงวัย

ประการสุดท้าย ชีรีส์มีความสมจริง เล่าเรื่องอาชีพ “หมอหรือแพทย์” ที่ไม่เป็นคนดีตลอดเวลา บางครั้งดี บางครั้งร้าย (เห็นแก่ตัว เอาตัวรอด ทำทุกอย่างที่จะทำให้ได้รับผลประโยชน์มากที่สุด) ทำความผิดได้ เช่นเดียวกับชีวิตมนุษย์ที่พบเห็นได้ทั่วไป

อย่างไรก็ตาม ชีรีส์ทำให้เราเห็นผู้ที่เป็นศูนย์กลางของอำนาจหลักและมีความเชี่ยวชาญในการผลิตความหมายของความเล็งทางสมอง คือ แพทย์ด้านประสาทวิทยา ในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่จะสามารถเล่าเรื่องราวโรคร้ายทางสมองและโรคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ พร้อมกับการให้คำแนะนำที่เราเชื่อว่ามีควมถูกต้อง นอกจากนี้ ชีรีส์ยังทำให้เราทราบว่าการไขคดีอาชญากรรมที่ต้องอาศัยความรู้ของตัวละครแพทย์ประสาทวิทยาทำงานร่วมกับตำรวจ ไม่ใช่เพียงแค่ความสามารถของตำรวจเท่านั้น แม้ว่าก่อนหน้านี้จะมีแพทย์เข้ามาจัดการไขคดีมาบ้างแล้ว

สรุป

การเล่าเรื่องในรูปแบบชีรีส์ความบันเทิงแบบมีสาระ พร้อมได้สมมติฐานใหม่ของผู้ที่มีแนวโน้มจะเป็นไซโคพาท สอดแทรกสาระความรู้ที่เกี่ยวกับการทำความรู้สมอง การทำงานของสมอง โรคสมองที่พบ สาเหตุ การจัดการ การควบคุม แนวทางการรักษา ข้อกฎหมาย แง่คิดการใช้ชีวิต หลักจิตวิทยา หลักการดำรงชีวิต เปรียบเสมือนโลกจำลองหรือประสบการณ์ทางอ้อมที่ทำให้ผู้รับชมได้เรียนรู้สมองผ่านชีรีส์ ด้านสาระต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอแม้จะเป็นเนื้อหาทางการแพทย์แต่รับชมได้อย่างสนุกและเข้าใจง่าย



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ซีรีส์ Brain Works มีความน่าสนใจศึกษาในแง่มุมมองของการให้ความรู้ผสมสาระความบันเทิงภายใต้เนื้อหาทางการแพทย์ การสืบสวน สอบสวนคดีอาชญากรรม ซึ่งสามารถนำมาเป็นต้นแบบ (Model) ให้กับการผลิตซีรีส์หรือละครในประเทศไทยได้ กล่าวคือ การนำชุดความรู้ทางการแพทย์ผสมกับความบันเทิงที่จะช่วยทำให้ผู้รับชมได้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้รับชมเข้าใจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้อย่างง่าย ๆ สอดคล้องกับจริตของผู้รับชมคนไทยที่ชอบความสนุกสนาน เข้าถึงได้ มีประโยชน์ เข้าใจง่าย และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การทำงานร่วมกันระหว่างบุคลากรทางการแพทย์ที่มีความรู้และชุดความรู้ทางด้านสุขภาพและการแพทย์ กับฝ่ายเขียนบทอุตสาหกรรมความบันเทิงที่ทราบแนวทางการเขียนบทให้สนุก ชวนให้ติดตาม การเล่าเรื่อง เนื้อหาที่น่าสนใจ โดยมีเป้าหมายเดียวกัน คือ ทำให้ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการรับชม ได้รับทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ผลิตได้ จึงสมควรที่จะนำไปพิจารณาเป็นนโยบายในการผลิตซีรีส์ในประเทศไทยได้

ที่ผ่านมา ผู้ผลิตละครไทยประสบความสำเร็จในแง่ของความนิยมและได้รับเสียงชื่นชมมาแล้วในการบอกเล่าละครที่นำเสนอเรื่องราวการแพทย์ สมุนไพรไทย และอาหารเป็นยา จึงไม่น่าจะเกินความสามารถของผู้ผลิตละครไทยที่จะก้าวไปสู่การผลิตเนื้อหาด้านสุขภาพที่ผู้รับชมได้รับความสนุกและความรู้ที่มีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้คนทั่วโลกได้รับรู้ว่าประเทศไทยเองก็มีชุดความรู้ทางด้านสุขภาพ การดูแลตัวเองที่น่าสนใจ และสามารถนำไปปฏิบัติได้ไม่ยากเช่นกัน



ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

จากบทความวิชาการครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการก้าวข้ามอุปสรรคที่สำคัญ คือ การทำงานร่วมกันระหว่าง 4 ภาคส่วนสำคัญ ได้แก่ ภาครัฐ ผู้บริหารสื่อ/ช่องทางการเผยแพร่หรือออกอากาศ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชน หรือองค์กรการกุศลและผู้ผลิตละครที่จะต้องทำหน้าที่ของตนเองและต้องทำงานประสานความร่วมมือกัน โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ การทำให้ประชาชนหรือผู้รับชมมีสุขภาพที่ดี และหรือมีสุขภาพะที่ดีมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ โดยมีรายละเอียดแต่ละภาคส่วนดังนี้

สำหรับภาครัฐ: ในฐานะผู้สนับสนุน ส่งเสริม และกำหนดนโยบายในระดับประเทศ

นโยบายส่งเสริมการสื่อสารประเด็นสุขภาพที่เป็นตัวกลางที่จะเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานด้านสุขภาพกับผู้ผลิต/ ผู้จัดละครไทย อำนวยความสะดวกด้านแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และงบประมาณในการผลิตและออกอากาศทางช่องหลักและช่องทางออนไลน์ที่หลากหลาย รวมทั้งการสนับสนุนให้มีการส่งออกละครดังกล่าวเพื่อนำรายได้เข้าสู่ประเทศ

สำหรับผู้บริหารสื่อหรือผู้บริหารช่องทางการเผยแพร่: ในฐานะผู้ผลักดัน

นโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้ผลิต/ ผู้จัดละครได้นำเสนอละครชุดที่เป็นรูปแบบรายการใหม่ ๆ โดยได้อรรถรสทั้งการรับชมละครควบคู่สาระความรู้ด้านสุขภาพ เพื่อให้ได้รับความนิยม (Rating) จากผู้รับชม ผู้บริหารควรมอบหมายให้นักแสดงที่มีชื่อเสียงและมีฝีมือการแสดงได้รับบทเด่นหรือเป็นตัวนำ พร้อมทั้งการจัดอบรมปฏิบัติการ (Workshop) ให้กับนักแสดงเพื่อให้มีความสามารถในการแสดงละครได้อย่างสมบทบาท

สำหรับหน่วยงานด้านสุขภาพ: ในฐานะผู้เป็นเจ้าของชุดความรู้ด้านสุขภาพ

การกำหนดหรือปรับเปลี่ยนนโยบายการทำงานด้านประเด็นสุขภาพให้



มีความน่าสนใจ สนุก และน่าติดตาม เปลี่ยนภาพจำเดิมที่เคยเป็นมา โดยร่วมมือกับผู้ผลิตละครไทย เพื่อมุ่งให้ข้อมูลด้านสุขภาพที่ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย แต่รับชมได้ง่าย ๆ เกิดความสนุกสนานในระหว่างการรับชมไม่แตกต่างจากการรับชมละครที่เคยเป็นมา

สำหรับผู้ผลิตละคร: ในฐานะผู้ผลิตป้อนสู่ช่องทางการเผยแพร่ต่าง ๆ

สูตรและแนวทางการผลิตละครโทรทัศน์ที่ผสมรวมคุณลักษณะเด่นของความเป็นละคร คือ สนุกสนาน ผ่อนคลาย ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียง มีฝีมือในการแสดง ทีมงาน กล้าที่จะคิดนำเสนอโครงเรื่อง (Plot) ที่แตกต่างจากเดิม เนื้อหาที่ให้ทั้งสาระความรู้ด้านสุขภาพที่เข้าใจง่าย สามารถปฏิบัติตามได้ไม่ยาก และเพลิดเพลินในการรับชม จากการตัดเย็บเนื้อหาให้เป็นไปตามรูปแบบรายการ (Genre) ที่ต้องการ โดยเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างบุคลากรทางการแพทย์และทีมงานการผลิตอุตสาหกรรมความบันเทิง

เอกสารอ้างอิง

- Mas, J. M., Gomes, A., & Carrero, O. (2023). Emotions in fear communication: A cross-cultural neuromarketing approach. *Psychology & Marketing*, 41(4), 697-718. Wiley Online Library.
- O’Keefe, D. J. (1998). Justification explicitness and persuasive effect: A meta-analytic review of the effects of varying support articulation in persuasion messages. *Argumentation and Advocacy*, 35(2), 61-75.
- O’Keefe, D. J. (2002). The persuasive effects of variation in standpoint articulation. In F. H. van Eemeren (ed.), *Advances in Pragma-Dialectics* (pp. 65-82). Sic Sat / Sage.
- O’Keefe, D. J., & Hoeken, H. (2021). Message design choices don’t



- make much difference to persuasiveness and can't be counted on—not even when moderating conditions are specified. *Frontiers in Psychology*, 12, 664160. doi.org.
- Shin Min-Hee. (2024). Korean dramas take lead in raising awareness for mental health. <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2024-01-16/national/kcampus/Korean-dramas-take-lead-in-raising-awareness-for-mental-health/1959110>
- Soompi.com. (2023). 3 Reasons Viewer Are Already Hooked On “Brain Works” <https://www.soompi.com/article/3-reasons-viewers-are-already-hooked-on-brain-works>
- Somsuk Hinvimarn. (2010). Communication and Risk Society. *Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University*, 5(1), 27-52.
- Tada-amnuaychai, M. (2020). K-Drama Series and Social-constructed reality in 2020. *Siam Communication Review*, 21(1), 229-240.
- Toolkhamrak, K. (2022). Health Communication Asperger's syndrome on series “Extraordinary Attorney Woo”. Communication Studies. Master Degree of Arts. Faculty of Journalism and Mass Communication. Thammasat University.
- Van et al., (2021). Use of Korean dramas to facilitate precision mental health understanding and discussion for Asian Americans. *Health Promotion International*, 36, 1425-1438.

คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์ ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (TMF Journal)

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 บริบทของวารสาร

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดำเนินการโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการเผยแพร่ศิลปวิทยาการความรู้ และแนวคิดใหม่ ในสาขาสื่อ (Media) และสาขาเกี่ยวข้อง โดยกำหนดเผยแพร่ ปีละ 4 ฉบับ ตั้งแต่ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มีนาคม 2565 ฉบับละไม่ต่ำกว่า 5 เรื่อง

1.2 ประเภทบทความที่รับพิจารณาตีพิมพ์

1.2.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่เสนอผลงานที่ผู้เขียนได้ค้นคว้าและวิจัยด้วยตนเอง

1.2.2 บทความวิชาการ (Review Article) เป็นบทความที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมทางวิชาการ มีการวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยมุ่งเน้นการนำเสนอความรู้ 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 ชื่อผู้เขียน สถานที่ทำงาน/ สังกัดของผู้เขียน บทคัดย่อ เนื้อหา (บทนำ การตรวจ เอกสารที่เกี่ยวข้องหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา หัวข้อย่อย บทวิจารณ์และ 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 จะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (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 หากเป็นภาพวาดต้องเป็นภาพวาดลายเส้นและวาดบนกระดาษขาว 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 การอ้างอิงเนื้อหาภายในเนื้อเรื่องและภายในหัวข้อกับเอกสารอ้างอิงจะต้องตรงกัน และจะต้องมีรายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับเอกสารตามกำหนดไว้อย่างครบถ้วน การอ้างอิงควรใช้รูปแบบเดียวกัน สม่่าเสมอ โดยใช้ระบบนาม-ปี

2.8.2 การเรียงลำดับเอกสาร ให้เรียงตามลำดับตัวอักษรของชื่อผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ

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

3. กระบวนการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์

ผู้เขียนจะต้องทำการส่งบทความผ่านทางระบบออนไลน์เท่านั้น โดยสามารถส่งได้ทั้งบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้

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

บทความที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์นั้น จะต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ใดมาก่อนหรือไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารวิชาการหรืองานประชุมวิชาการอื่นใดพร้อมกัน ทั้งนี้ บทความที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารจะต้องผ่าน



การพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

3.1 เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความแล้ว จะทำการแจ้งให้ผู้เขียนบทความทราบ

3.2 กองบรรณาธิการทำการตรวจสอบรูปแบบบทความ ว่าเป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนดหรือไม่ หากไม่เป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนด จะทำการแจ้งให้ผู้เขียนบทความทราบและปรับแก้ต่อไป

3.3 กองบรรณาธิการทำการตรวจสอบหัวข้อและเนื้อหาของบทความว่าสอดคล้องกับขอบเขตและวัตถุประสงค์ของวารสารหรือไม่ รวมถึงประโยชน์ในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

3.4 หากบทความผ่านการพิจารณาในเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการตามข้อ 3.3 กองบรรณาธิการจะทำการส่งบทความไปยังผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับบทความนั้น ๆ เพื่อทำการประเมินคุณภาพบทความต่อไป 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 นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้ จะทำ



การส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 2 หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.2 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 2 ไม่เกิน 10 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งที่ 3 หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้ในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.3 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งที่ 3 ไม่เกิน 7 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้จะทำการส่งให้ปรับแก้เพิ่มเติมในครั้งสุดท้าย หรือกองบรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความสำหรับการปรับแก้บทความในครั้งนี้ได้ทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.6.4 ระยะเวลาในการปรับแก้บทความครั้งสุดท้าย ไม่เกิน 5 วัน นับจากวันที่ กองบรรณาธิการแจ้งผลให้ทราบ หรือระยะเวลาตามที่ กองบรรณาธิการกำหนดตามสมควร หากการปรับแก้ไม่สมบูรณ์ในครั้งนี้ กองบรรณาธิการจะทำการปฏิเสธการตอบรับการตีพิมพ์บทความทันที และถือว่าบทความนั้นไม่ผ่านการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ลงใน TMF Journal

3.7 ในการปรับแก้บทความแต่ละครั้ง กองบรรณาธิการจะทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของชื่อบทความ บทคัดย่อ Abstract เนื้อหา เอกสารอ้างอิงและรายละเอียดอื่น ๆ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการ รวมถึงรูปแบบบทความตามที่กองบรรณาธิการกำหนดด้วย และหากผู้เขียนไม่ส่งบทความฉบับแก้ไขมายังกองบรรณาธิการภายในระยะเวลาที่กำหนด กองบรรณาธิการจะถือว่าผู้เขียนสละสิทธิ์ในการตีพิมพ์บทความลงใน TMF Journal



3.8 เมื่อกองบรรณาธิการทำการพิจารณาตรวจสอบบทความฉบับแก้ไขแล้ว เห็นว่าบทความควรได้รับการตีพิมพ์ลงใน TMF Journal กองบรรณาธิการก็จะทำการออกหนังสือรับรองการตีพิมพ์ให้ผู้เขียนบทความต่อไป

ทั้งนี้ กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการปรับแก้ความถูกต้องของข้อมูลรูปแบบบทความให้เป็นไปตามที่กองบรรณาธิการกำหนด เพื่อให้มีรูปแบบเดียวกัน และขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธการพิจารณาหรือการตอบรับการตีพิมพ์บทความได้ในทุกขั้นตอนการพิจารณาหากเห็นสมควร

บทความที่ตีพิมพ์ถือเป็นลิขสิทธิ์ของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม TMF Journal ไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำ คัดลอก หรือ เผยแพร่ แต่จะต้องอ้างอิงให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

หมายเหตุ: สำหรับการให้ปรับแก้จำนวนครั้งขึ้นอยู่กับคุณภาพของงานและหากมีเหตุจำเป็นจริง ๆ อาจจะยืดหยุ่นวันปรับแก้ได้ เช่น ผู้เขียนมีการเจ็บป่วย เป็นต้น

4. การตอบแทนผู้เขียนบทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์

ทางบรรณาธิการจะทำการส่งมอบวารสารฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ให้แก่ผู้แต่งหลัก จำนวน 2 เล่ม

5. คำธรรมเนียม

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ไม่มีนโยบายเรียกเก็บค่าธรรมเนียมใด ๆ สำหรับการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ รวมถึงค่าธรรมเนียมการสมัครสมาชิกหรือต่ออายุสมาชิก จนกว่าจะมีการแจ้งเปลี่ยนแปลงนโยบาย

6. การสมัครสมาชิกหรือขอรับเล่มวารสาร

หากหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันการศึกษาใดมีความประสงค์จะสมัครเป็นสมาชิกวารสารของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หรือรับเล่มวารสาร ขอความกรุณาแจ้งความจำนงค์มายังกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์โดยตรง



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), ชื่อเรื่องหนังสือ (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](http://www.birmingham.ac.uk/Documents/collegeartslaw/cels/essays/language/teaching/Atkins1.pdf)



6. อ้างอิง Proceeding

การเขียนบรรณานุกรม รายงานการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ Proceeding

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

ตัวอย่าง

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

แปลเป็นภาษาอังกฤษ

Pratumma, W., & Suksawang, P. (2019). Development of mathematical creativity based on modeleliciting activities for gifted upper secondary students in science and mathematics. In *Proceeding of the 24th Annual Meeting in Mathmatics 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 สาสัตย์ และเตือนใจ ภักดีพรหม (2561), ระบบสถาน
บริบาลผู้สูงอายุ. วารสารประชากรศาสตร์, 25(1), 45-62.

เปลี่ยนเป็น Sasat, S., & Phakdiptom, 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

วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์มีความมุ่งมั่นที่จะรักษาคุณภาพของวารสาร และการรักษามาตรฐานด้านจริยธรรมในการตีพิมพ์ รวมถึงการปฏิบัติตามข้อกำหนดอย่างเคร่งครัด เพื่อประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ตลอดจนผู้อ่านแวดวงวิชาการและสังคม โดยรวมวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จึงได้กำหนดจริยธรรมในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความตามบทบาทและหน้าที่ ดังต่อไปนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้นิพนธ์

1. บทความของผู้นิพนธ์ที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์นั้น ต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน หรือไม่อยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารวิชาการหรืองานประชุมวิชาการอันใดพร้อมกัน
2. หากผู้นิพนธ์มีการนำผลงานของผู้อื่นมาไว้ในบทความของตน ผู้นิพนธ์จะต้องทำการอ้างอิงในเนื้อหา รวมทั้งการจัดทำรายการอ้างอิงท้ายบทความให้เรียบร้อยไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
3. ผู้นิพนธ์จะต้องเขียนบทความทางวิชาการให้ถูกต้องและเป็นไปตามรูปแบบที่กองบรรณาธิการกำหนดไว้ใน “คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”
4. ผู้นิพนธ์ที่มีรายชื่อปรากฏในบทความ จะต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในบทความนั้นจริง
5. ผู้นิพนธ์ต้องรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการวิจัยและการศึกษานั้นโดยไม่บิดเบือนข้อมูลหรือให้ข้อมูลที่เกินจริง
6. ผู้นิพนธ์ต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนการวิจัยและระบุผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)



บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการวารสาร

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงและตรวจสอบบทความที่ส่งมา เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยพิจารณาเนื้อหาบทความที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารที่เปิดรับ

2. บรรณาธิการพิจารณาคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญตรงกับสาขาวิชาของบทความนั้น ๆ เพื่อประเมินคุณภาพบทความ โดยที่ผู้ทรงคุณวุฒิไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์

3 บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้นิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิให้ทราบต่อกัน

4. บรรณาธิการต้องใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความ โดยไม่มีอคติหรือเหตุผลส่วนตัวในการพิจารณาบทความของผู้นิพนธ์

5. บรรณาธิการต้องตีพิมพ์บทความที่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์ได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วเท่านั้น

6. บรรณาธิการต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์หรือผู้ทรงคุณวุฒิ และไม่นำบทความหรือวารสารไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจหรือนำไปเป็นผลงานทางวิชาการของตนเอง

7. บรรณาธิการต้องตรวจสอบคุณภาพบทความในกระบวนการประเมินและตรวจสอบคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์ทุกครั้ง

8. บรรณาธิการต้องปฏิบัติตามกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด และรักษามาตรฐานของวารสาร รวมถึงการพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพและมีความทันสมัยอยู่เสมอ



บทบาทและหน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนใดส่วนหนึ่งของบทความที่พิจารณาแก่บุคคลอื่น
2. ผู้ทรงคุณวุฒิควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนเองเชี่ยวชาญ และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทความที่รับประเมินอย่างแท้จริง โดยมีการประเมิน/วิจารณ์เนื้อหาบทความและให้ข้อคิดเห็นในเชิงวิชาการ
3. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องคำนึงถึงคุณภาพบทความเป็นหลัก ไม่มีอคติหรือเหตุผลส่วนตัวในการประเมินบทความ และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์
4. หากผู้ทรงคุณวุฒิมีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีส่วนได้ส่วนเสียกับบทความที่กองบรรณาธิการส่งให้ประเมินนั้น ผู้ทรงคุณวุฒิจะต้องแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบทันที
5. ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาระยะเวลาในการประเมินบทความตามกรอบระยะเวลาที่กองบรรณาธิการกำหนด
6. หากผู้ทรงคุณวุฒิพบหรือสงสัยว่าบทความจะซ้ำหรือมีการคัดลอก จะต้องแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบเพื่อตรวจสอบทันที
7. หากจำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความ วารสาร TMF Journal จะไม่เปิดเผยโดยตรงต่อผู้เขียนแต่จะเปิดเผยตรงต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาผลงานทางวิชาการเท่านั้น ทั้งนี้ขั้นตอน ต้องเป็นไปตามพรบ. ข้อมูลข่าวสารของราชการ





กองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์
THAI MEDIA FUND

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 โดยให้มีผลระหว่าง ปี พ.ศ. 2568 – 2572

