

**การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง
เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทักษะการใช้เวลาว่างของนักศึกษาระดับปริญญาตรี***
**DEVELOPMENT OF STORYTELLING-BASED VERTICAL VIDEO CONTENT
TO PROMOTE LEISURE SKILL AWARENESS AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS**

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว*, จิราวุธ ค่ำปลิว

Wipongchai Rongkhankae*, Jirawat Khamplew

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: Wipongchai@g.swu.ac.th

*Tel: 081-648-9004

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีจุดประสงค์ 1) พัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างที่มีคุณภาพ 2) ศึกษาการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตรและองครักษ์ จำนวน 385 คน ซึ่งคำนวณขนาดตัวอย่างด้วยสูตร Cochran ในกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อตอบแบบสอบถาม ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบอสาสมัคร โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เคยรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง อย่างน้อย 1 ครั้ง และครบทุกตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่าง จำนวน 8 คลิป ที่ผ่านการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาและประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบสอบถามเพื่อประเมินการรับรู้ทักษะการใช้เวลาว่าง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือเท่ากับ 0.92 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่พัฒนาขึ้น ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพเนื้อหาและการนำเสนอ โดยรวมอยู่ในระดับดี 2) การรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมสื่อวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ได้พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ผู้ชมความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ได้พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง, เทคนิคการเล่าเรื่อง, การรับรู้, ทักษะการใช้เวลาว่าง, นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Abstract

This research article aims to: 1) Develop vertical video content using storytelling techniques to promote the perception of quality leisure-time skills; 2) Investigate viewers' perception of these skills; and 3) Examine user satisfaction. Utilizing a research and development (R&D) design, the study sampled 385 undergraduate students from Srinakharinwirot University (Prasarnmit and Ongkharak campuses).



The sample size was determined using Cochran's formula for an unknown population, and participants were recruited via volunteer sampling, specifically selecting those who had watched all eight episodes of the developed content. The research instruments included: 1) Eight vertical video clips evaluated for content validity and quality by experts; 2) A leisure-time skill perception questionnaire (reliability = 0.94); and 3) A satisfaction evaluation form (reliability = 0.92). Data were analyzed using mean and standard deviation. The findings revealed that: 1) Experts rated the overall content and presentation quality of the developed vertical videos at a good level; 2) Viewers' perception of leisure-time skills after watching the videos was overall at a high level; and 3) Overall satisfaction with the developed content was at the highest level.

Keywords: Vertical Video Content, Storytelling Techniques, Awareness, Leisure Skills, Undergraduate Students

บทนำ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคดิจิทัล ได้พลิกโฉมรูปแบบการเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารของพลเมืองโลก ปรากฏการณ์ดังกล่าวไม่เพียงแต่สร้างความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม การแพทย์ หรือการศึกษาเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อตรงต่อแวดวงวิชาชีพนันทนาการ (Recreation) ความท้าทายประการสำคัญในปัจจุบัน คือ การประยุกต์ใช้นวัตกรรมและสื่อดิจิทัลให้กลายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมให้ผู้คนในสังคมตระหนักถึงการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ และเกิดประโยชน์สูงสุด แนวคิดด้านทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure Skills) ถือเป็นรากฐานสำคัญที่ส่งเสริมให้บุคคลมีคุณภาพชีวิต (Quality of Life) ที่ดี ทักษะดังกล่าวเป็นกระบวนการทางความคิดและพฤติกรรมที่ช่วยให้บุคคลสามารถบริหารจัดการเวลา ตลอดจนเลือกสรรและเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่สอดคล้องกับความสนใจ และศักยภาพของตนเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลเชิงบวกต่อสุขภาพทางร่างกาย จิตใจ และเป็นทักษะชีวิต (Life Skills) ที่ติดตัวไปในระยะยาว (Dattilo, J., 2008) เมื่อพิจารณาในบริบทของกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่าน การค้นหาตัวตน และต้องเผชิญกับความกดดันทางการเรียน การปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจเรื่องการจัดสรรเวลาว่างอย่างมีคุณค่า จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยสร้างสมดุลในการใช้ชีวิตและส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพที่ยั่งยืนให้แก่นักศึกษา

การจะสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างเกิดผลนั้น จำเป็นต้องอาศัยช่องทางและรูปแบบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน วิดีโอคอนเทนต์ ได้กลายเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพล และได้รับความนิยมสูงสุด เนื่องจากความสามารถในการบูรณาการภาพเคลื่อนไหว เสียง และกราฟิกเข้าด้วยกัน ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (Kaye, D. B. V. et al., 2021) โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิดีโอแนวตั้ง ที่มีอัตราส่วนภาพ 9:16 ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการใช้งานสมาร์ทโฟนและพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ วิดีโอรูปแบบนี้เติบโตอย่างก้าวกระโดดบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Instagram Reels, TikTok และ YouTube Shorts สอดคล้องกับข้อมูลทางสถิติที่ยืนยันถึงการขยายตัวของวิดีโอแนวตั้ง โดยพบว่า TikTok มีอัตราการมีส่วนร่วม (Engagement Rate) สูงถึงร้อยละ 3.70 ซึ่งเหนือกว่ารูปแบบการโพสต์ปกติบนสื่อสังคมออนไลน์อื่นอย่างชัดเจน พร้อมทั้งมีระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ยสูงถึง 95 นาทีต่อวันต่อผู้ใช้ ในส่วนของ Instagram Reels ครองสัดส่วนระยะเวลาการใช้งานบนแพลตฟอร์มถึงร้อยละ 50 และมีประสิทธิภาพสูงในระบบการค้นพบ ร้อยละ 55 ของยอดการเข้าชมมาจากกลุ่มผู้ที่ไม่ได้ติดตามบัญชี นอกจากนี้ YouTube Shorts ยังแสดงให้เห็นถึงการเติบโตอย่างรวดเร็ว ด้วยยอดการเข้าชมรายวันที่เพิ่มสูงถึง 2 แสนล้านครั้งในปี ค.ศ.2026 ข้อมูลเชิงประจักษ์เหล่านี้

สะท้อนให้เห็นว่า วิดีโอสั้นแนวตั้งเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีศักยภาพสูงในการเข้าถึงและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Gorrie, C., 2026) นอกจากเป็นรูปแบบสื่อที่เหมาะสมแล้ว การประยุกต์ใช้ เทคนิคการเล่าเรื่อง ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพของสาร การผูกเรื่องราวที่มีความน่าสนใจ มีลำดับขั้นชัดเจน และเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม จะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในการสื่อความหมาย กระตุ้นให้เกิดการจดจำ และสร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างลึกซึ้ง (Tukko Nathida, 2019)

แม้จะมีงานศึกษาจำนวนมากที่สนับสนุนประสิทธิภาพของวิดีโอแนวตั้งและเทคนิคการเล่าเรื่อง แต่เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดกลับพบช่องว่างขององค์ความรู้ที่ชัดเจน เนื่องจากที่ผ่านมายังไม่มีการวิจัยที่ศึกษาการบูรณาการ เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับการใช้วิดีโอแนวตั้ง เพื่อมุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะการใช้เวลาว่างในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยเฉพาะ แม้สื่อดังกล่าวจะมีอิทธิพลสูง แต่ยังขาดการนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือทางนันทนาการ และการใช้เวลาว่างอย่างเป็นระบบ จากปัญหาการขาดแคลนนวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการเติมเต็มช่องว่างองค์ความรู้นี้ โดยมุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งบนสื่อสังคมออนไลน์ Instagram Reels เนื่องจากเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงในกลุ่มนิสิตนักศึกษา มีความโดดเด่นด้านการนำเสนอเนื้อหาที่สั้น กระชับ และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการพัฒนาวีดิโอคอนเทนต์แนวตั้งด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ประเมินระดับการรับรู้ด้านทักษะการใช้เวลาว่างจากการใช้วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะไม่เพียงแต่เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมสื่อสื่อสารทางการศึกษาที่ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคดิจิทัล แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษา และหน่วยงานวิชาชีพนันทนาการ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีของเยาวชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคุณภาพ
2. เพื่อศึกษาการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนาในการออกแบบเนื้อหาวิดีโอแนวตั้ง โดยประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการจัดการเวลาว่างอย่างมีประสิทธิภาพในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับการทดลองและเผยแพร่เนื้อหานี้ดำเนินการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Instagram Reels จำนวนทั้งสิ้น 8 คลิป ครอบคลุมประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การวางแผนจัดการเวลาว่าง 2) ขีดความสามารถในการใช้เวลาว่าง 3) การแสดงทักษะการใช้เวลาว่าง 4) ประสบการณ์จากการใช้เวลาว่าง 5) การแสดงออกถึงทักษะพื้นฐานตามรูปแบบการใช้เวลาว่างที่หลากหลาย 6) กิจกรรมการใช้เวลาว่าง 7) กระบวนการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง และ 8) การเลือกประสบการณ์การใช้เวลาว่างด้วยวิจาร์ณญาณของตนเอง

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งประสานมิตรและองครักษ์ ช่วงอายุ 18 - 23 ปี ที่เคยรับชมเนื้อหาวิดีโอแนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้ทักษะการใช้เวลาว่าง ครบทุกตอนอย่างน้อย 1 ครั้ง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนประชากรทั้งหมดที่แน่ชัด



จึงใช้วิธีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับกรณีไม่ทราบประชากรตามสูตรของ Cochran ภายใต้สมมติฐานการแจกแจงแบบปกติ โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ($Z = 1.96$) ค่าความแปรปรวนสูงสุด ($p = 0.5$, $q = 0.5$) และยอมรับความคลาดเคลื่อนได้ร้อยละ 5 ($e = 0.05$) ซึ่งได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม จำนวน 385 คน สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary sampling) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) จำนวน 385 คน โดยส่งข้อความเชิญชวนโดยตรง บนแอปพลิเคชันอินสตาแกรมไปยังกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 600 ราย มีผู้ตอบรับเข้าร่วมการวิจัยคิดเป็นอัตราการตอบกลับร้อยละ 64.1 (จำนวน 385 คน) ซึ่งช่องทางการจัดเก็บข้อมูลนี้มีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อควบคุมคุณภาพและป้องกันความคลาดเคลื่อนของข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเข้าและการตรวจสอบการรับชม ผ่านคำถามคัดกรองคุณสมบัติในส่วนต้นของแบบสอบถามออนไลน์ ร่วมกับการสอดแทรกคำถามตรวจสอบความใส่ใจ เกี่ยวกับเนื้อหาวิดีโอเพื่อยืนยันพฤติกรรม การรับชมครบทุกตอนจริงของผู้ตอบ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังกำหนดเกณฑ์การคัดออก เพื่อตัดชุดข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ ก่อนนำไปวิเคราะห์ผล ได้แก่ แบบสอบถามที่มีข้อมูลไม่ครบถ้วน แบบสอบถามที่มีพฤติกรรมกรอตอบในทิศทางเดียวกันทั้งหมดโดยไม่อ่านข้อความ ซึ่งมาตรการคัดกรองที่รัดกุมนี้ช่วยรับประกันความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติในขั้นต่อไป

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่อง ทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 8 คลิป ซึ่งผ่านการประเมินคุณภาพและปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน โดยมีการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีผลการประเมินคุณภาพเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.49) ผลการประเมินคุณภาพด้านการนำเสนอมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.49) 2) แบบสอบถามเพื่อประเมินการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่าง จำนวน 17 ข้อคำถาม แบ่งเป็น 2 ส่วน มุ่งวัดผลในมิติความเข้าใจเนื้อหา การตอบสนองทางอารมณ์ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรม ลักษณะข้อคำถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เครื่องมือชุดนี้ผ่านการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 และมีผลการทดสอบค่าความเชื่อมั่น ตามวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ของเครื่องมือเท่ากับ 0.94 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผ่านกระบวนการตรวจสอบค่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 จากผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) ของเครื่องมือเท่ากับ 0.92

4. จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โครงการวิจัยนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติและรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีรหัสเอกสารรับรองโครงการวิจัย หมายเลข SWUEC-681136

5. กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการจัดเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือแบบสอบถามออนไลน์ โดยจัดส่งลิงก์ผ่านช่องทางระบบข้อความส่วนตัวของแอปพลิเคชันอินสตาแกรม (Instagram Direct Message) เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ กระบวนการดังกล่าวคำนึงถึงหลักจริยธรรมและการคุ้มครองสิทธิของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด โดยกำหนดให้เป็นการตอบแบบสำรวจประเภทไม่เปิดเผยตัวตน ซึ่งจะไม่มีการบันทึก จัดเก็บ หรือเชื่อมโยงไปสู่ตัวลักษณะและข้อมูลส่วนบุคคลใด ๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลทั้งหมดจะถูกจัดเก็บในระบบฐานข้อมูลที่จำกัดสิทธิ์เฉพาะผู้วิจัยด้วยการรหัสผ่าน (Password-protected) และจะดำเนินการทำลายไฟล์ข้อมูลทั้งหมดอย่างถาวรทันทีหลังสิ้นสุดกระบวนการเผยแพร่งานวิจัย ในขั้นตอนก่อนนำข้อมูลเข้าสู่การวิเคราะห์ทางสถิติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการกระบวนการตรวจสอบและกลั่นกรองข้อมูล เพื่อตัดชุดข้อมูลที่ไม่มีคุณภาพตามเกณฑ์การคัดออก ได้แก่ แบบสอบถามที่มีข้อมูลไม่สมบูรณ์ แบบสอบถามที่มีรูปแบบการตอบลักษณะเดียวกันทั้งหมด และผู้ที่ไม่ผ่านคำถามตรวจสอบความใส่ใจ หลังจากนั้นจึงดำเนินการลงรหัสข้อมูลและนำชุดข้อมูลที่ผ่านเกณฑ์เข้าสู่โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อวิเคราะห์ผลทางสถิติต่อไป กระบวนการเตรียมข้อมูลที่รัดกุมนี้ช่วยรับประกันความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

6. สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้เพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูลและระดับความคิดเห็น ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ประมวลผลข้อมูลตัวเลขด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ จากนั้นจึงนำผลลัพธ์ที่ได้มาจัดทำข้อสรุป อภิปรายผล และนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบความเรียงพรรณนา ควบคู่กับตารางสถิติ

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคุณภาพ

ผลการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า แนวทางในการถ่ายทอด เนื้อหาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง ต้องอาศัยกระบวนการเล่าเรื่องที่มีลักษณะคล้ายกับนิทานหรือวรรณกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย ลำดับเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้รับสาร ส่งผลให้เกิดความสนใจและสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ระหว่าง ผู้บริโภคกับเนื้อหาที่สื่อสาร ส่งผลให้เกิดการจดจำและการมีส่วนร่วมที่สูงขึ้น การเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพช่วยให้ ผู้รับสารรู้สึกเหมือนได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว ทำให้สารที่ถ่ายทอดสามารถสร้างผลกระทบและความประทับใจ ในระยะยาว ในงานวิจัยนี้จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Features-Advantages-Benefits (F.A.B.) ขึ้นประโยชน์ทันที Problem-Agitate-Solve (P.A.B.) ระบุนและเร่งรีบปัญหาเพื่อเสนอทางออก และ Before-After-Bridge (B.A.B) เปรียบเทียบผลลัพธ์ก่อน - หลัง โดยผู้วิจัยพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง ทั้งหมด 8 คลิป ความยาวคลิปละ 60 วินาที

โดยมีผลการประเมินคุณภาพวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพเนื้อหาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.20	0.44	ดี
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา	4.40	0.54	ดี
รวม	4.30	0.49	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพเนื้อหาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีทุกด้าน ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหาเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านการนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาวางสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านภาพ	4.40	0.49	ดี
2. ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ	4.46	0.54	ดี
3. ด้านตัวอักษรและการใช้สี	4.20	0.44	ดี
รวม	4.35	0.49	ดี



จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านการนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบมีคุณภาพเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านภาพและด้านตัวอักษรและการใช้สีตามลำดับ

ผลการประเมินที่อยู่ในระดับดีทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอนี้ สะท้อนให้เห็นในเชิงปฏิบัติว่า การออกแบบเนื้อหาที่กระชับภายในเวลา 60 วินาที ผสานกับการใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและภาพประกอบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น รวมถึงการเลือกใช้เสียงบรรยายและดนตรีประกอบที่เร้าอารมณ์ มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการดึงดูดความสนใจของนักศึกษา ซึ่งเป็นกลไกและปัจจัยพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การเปิดรับสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

2. การศึกษาการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 385 คน เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพศชายคิดเป็นร้อยละ 35.06 เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 64.94 การรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างและความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 3 การรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมสื่อวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. ด้านการรับรู้ด้านความหมายของเนื้อหา	4.48	0.48	มาก
2. ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	4.41	0.57	มาก
3. ด้านผลกระทบต่อนิสัยหรือพฤติกรรม	4.22	0.52	มาก
รวม	4.37	0.52	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า การรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมสื่อวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.5) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ด้านความหมายของเนื้อหา มีการรับรู้มากเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์และด้านผลกระทบต่อนิสัยหรือพฤติกรรม ตามลำดับ จากผลการวิจัยในส่วนนี้ สามารถเชื่อมโยงและตอบสนองต่อคำถามและวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้อย่างชัดเจนว่า วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมการรับรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยค่าเฉลี่ยที่อยู่ในระดับมากนี้สะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษาไม่เพียงแต่เข้าใจความหมายของทักษะการใช้เวลาว่างเท่านั้น แต่เทคนิคการเล่าเรื่องยังทำหน้าที่กระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ นำไปสู่การคิดและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติในการบริหารจัดการเวลาว่างของนักศึกษาในชีวิตจริงได้

3. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านภาพ	4.56	0.49	มากที่สุด
2. ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ	4.58	0.51	มากที่สุด
3. ด้านตัวอักษรและการใช้สี	4.47	0.43	มาก
4. ด้านเทคนิคการนำเสนอ	4.45	0.52	มาก
5. ด้านเนื้อหา	4.48	0.44	มาก
ความพึงพอใจโดยรวม	4.50	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.47) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบมีความพึงพอใจเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านภาพ ด้านเนื้อหา ด้านตัวอักษรและการใช้สี และด้านเทคนิคการนำเสนอตามลำดับ ผลการวิจัยนี้ตอบวัตถุประสงค์อย่างชัดเจนว่า เสียงบรรยายและดนตรีประกอบเป็นตัวแปรหลัก ที่ช่วยกระตุ้นอารมณ์ร่วมและดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเนื้อหาได้จนจบ เมื่อบูรณาการเข้ากับการเล่าเรื่องวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่พัฒนาขึ้นจึงตอบโจทย์พฤติกรรมกรรมการบริโภคสื่อดิจิทัลของนักศึกษายุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

แม้ผลการวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพและข้อค้นพบเชิงบวกจากการใช้วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้ง แต่การศึกษานี้มีข้อจำกัดในการสรุปอ้างอิงผล ซึ่งควรคำนึงถึงในการประยุกต์ใช้และต่อยอดงานวิจัยในอนาคต 2 ประการ ได้แก่ 1) การศึกษาจำกัดอยู่เพียงนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแห่งเดียว ซึ่งบริบททางสังคม สภาพแวดล้อม และภาระงานที่ต่างกัน อาจส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่แตกต่างจากกลุ่มประชากรอื่น และ 2) การกำหนดให้ผู้เข้าร่วมวิจัยรับชมวิดีโอครบทั้ง 8 ตอน อาจไม่สะท้อนพฤติกรรมการเลือกรับชมหรือการเลื่อนผ่านในสภาพแวดล้อมจริงบนสื่อสังคมออนไลน์

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สามารถส่งเสริมการรับรู้ทักษะการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมาก และสร้างความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จากข้อค้นพบที่สำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำมาอภิปรายผลโดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

1. การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์แนวตั้งเพื่อยกระดับความตระหนักรู้ด้านทักษะการใช้เวลาว่างให้แก่ศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น จำเป็นต้องบูรณาการโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลำดับขั้นชัดเจน เน้นงานวรรณกรรม การร้อยเรียงเหตุการณ์อย่างเป็นระบบจะช่วยกระตุ้นความรู้สึกร่วมส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจและจดจำสาระสำคัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การเล่าเรื่องที่ทรงพลังจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ ก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกต่อทัศนคติในระยะยาว ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่อง 3 รูปแบบ ได้แก่ Features Advantages-Benefits (F.A.B.), Problem-Agitate-Solve (P.A.S.) และ Before-After-Bridge (B.A.B.) ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ จำนวน 8 ตอน ความยาวตอนละ 60 วินาที จากการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า คุณภาพด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดี โดยองค์ประกอบที่มีคะแนนประเมินสูงสุดเป็นอันดับแรก คือ การใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา รองลงมา คือ ความถูกต้องของเนื้อหา ในขณะที่ คุณภาพด้านการนำเสนอ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีเช่นกัน โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินให้ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบมีความโดดเด่นเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านภาพ และด้านตัวอักษรและการใช้สี ตามลำดับ เหตุที่ผลการประเมินคุณภาพสื่อออกมาในทิศทางที่ดี เป็นผลสืบเนื่องมาจากกระบวนการพัฒนาสื่อที่ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยอ้างอิงจากหลักการ ทฤษฎี และการทบทวนวรรณกรรมอย่างรอบด้าน รวมถึงการนำสื่อไปปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเชิงประจักษ์ของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนการใช้งานจริง นอกจากนี้ การเลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ F.A.B., P.A.S. และ B.A.B. ภายใต้อำนาจจำกัดของเพียง 60 วินาที ถือเป็นกลยุทธ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของคนรุ่นใหม่เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากโครงสร้างดังกล่าวช่วยจัดระเบียบใจความสำคัญให้กระชับ สามารถดึงดูดความสนใจได้ตั้งแต่ช่วงวินาทีแรก และนำไปสู่การกระตุ้นอารมณ์และเสนอทางออกได้อย่างตรงประเด็น (Tukko Nathida, 2019) ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ



จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ ที่ศึกษาการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ การผลิตข่าวออนไลน์ ซึ่งพบว่า คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมากและระดับดีตามลำดับ (จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ, 2567) ซึ่งการที่ผลการวิจัยให้ผลเชิงบวกในทิศทางเดียวกัน แม้จะศึกษาในบริบทของเนื้อหา ที่แตกต่างกัน ชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นระบบมีคุณลักษณะสากลในการจัดระเบียบสาระสำคัญ ทำให้เนื้อหาที่มีความเฉพาะทาง หรือเนื้อหาเชิงวิชาการมีความเหมาะสมกับการเปิดรับสื่อของคอนรุ่มใหม่ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กระบวนการปรับปรุงสื่อตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปใช้จริงในงานวิจัยนี้ ยังเป็นปัจจัยร่วมสำคัญที่ช่วยปิดช่องว่างความผิดพลาดด้านการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการพัฒนา วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งให้มีคุณภาพและมีมาตรฐาน

2. การศึกษาการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างจากการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีผลการวิจัย พบว่า ผลการประเมิน ระดับการรับรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภายหลังการรับชมสื่อวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ประยุกต์ใช้โดยใช้ เทคนิคการเล่าเรื่อง พบว่า ภาพรวมของการรับรู้อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก เมื่อวิเคราะห์จำแนกตามองค์ประกอบ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรับรู้ด้านความหมายของเนื้อหาสูงเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ การตอบสนอง ทางอารมณ์ และผลกระทบต่อการตัดสินใจหรือพฤติกรรมตามลำดับ สาเหตุที่ผลการประเมินการรับรู้ในระดับมาก เป็นผลสืบเนื่องมาจากการบูรณาการสององค์ประกอบหลักเข้าด้วยกันอย่างลงตัว ประการแรก คือ รูปแบบการนำเสนอ สื่อวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับสรีระการใช้งานโทรศัพท์มือถือและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อ ของคอนรุ่มใหม่ อย่างสมบูรณ์แบบ ทำให้ผู้ชมสามารถจดจ่อกับเนื้อหาแบบเต็มหน้าจอโดยปราศจากสิ่งรบกวน ประการที่สอง คือ กลวิธีการสื่อสาร การนำเทคนิคการเล่าเรื่องมาเป็นแกนหลัก ช่วยย่อยข้อมูลเชิงวิชาการหรือ ทักษะที่เข้าใจยาก ให้กลายเป็นเรื่องราวที่เข้าถึงง่ายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของนักศึกษา กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำ ความเข้าใจความหมายของเนื้อหา แต่ยังเข้าไปกระตุ้น ความรู้สึกร่วมทางอารมณ์ จนก่อให้เกิดความตระหนักรู้และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามมา และ เมื่อพิจารณาเชิงวิพากษ์ เหตุผลที่ด้านผลกระทบต่อการตัดสินใจหรือพฤติกรรมได้รับคะแนนประเมินต่ำที่สุดเมื่อเทียบ กับด้านอื่น อาจเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเวลาของวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่เน้นความกระชับฉับไว ซึ่งเอื้อต่อ การสร้างความเข้าใจในความหมายและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกร่วมในระยะสั้นได้อย่างรวดเร็ว แต่ทัศนคติ และพฤติกรรมเป็นมิติทางจิตวิทยาที่ซับซ้อนและต้องใช้เวลาในการบ่มเพาะจนเกิดความคงเส้นคงวา ปัจจัยแวดล้อม เช่น ค่านิยมเดิม ประสบการณ์ส่วนบุคคล หรือการขาดการฝึกปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นตัวแปร สำคัญที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงในมิตินี้ยังไม่เด่นชัดเท่ากับการรับรู้เชิงความหมายในระยะสั้น ผลลัพธ์ดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ ที่นำเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ F.A.B. มาใช้ในการพัฒนา วิดีโอเพื่อการประชาสัมพันธ์เพื่อประชาสัมพันธ์ รายการ 9th Stadium ผลการวิจัยพบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ ทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอในระดับดีมาก อีกทั้งยังสร้างการรับรู้และความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่างในระดับสูง จึงเป็นเครื่องยืนยันได้ว่า การประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในสื่อวิดีโอทัศน์สามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนการรับรู้ ได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีคุณภาพมาตรฐาน (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566ก) นอกจากนี้ ผลการวิจัย ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาทิ นันทน์ แก้วประจันต์ และลักษณา คล้ายแก้ว ที่ได้ศึกษาการใช้สื่อวิดีโอทัศน์ รูปแบบแนวตั้ง (สัดส่วนภาพ 9:16) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน ซึ่งข้อสรุปยืนยันว่ารูปแบบวิดีโอแนวตั้งส่งผลให้ ผู้ชมเกิดความเข้าใจในสาระสำคัญได้อย่างรวดเร็ว ที่สามารถดึงดูดความสนใจจนเกิดการบอกต่อและประสบ ความสำเร็จในการกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมนั้น ๆ อย่างแท้จริง (อาทินันทน์ แก้วประจันต์ และลักษณา คล้ายแก้ว, 2563) โดยข้อค้นพบร่วมที่สำคัญ คือ อิทธิพลของอัตราส่วนภาพ 9:16 ที่สร้างภาวะความรู้สึกจดจ่อเสมือนจริงและดึงดูดสิ่งรบกวนรอบข้างเป็นปัจจัยเชิงประจักษ์ร่วมกันที่ช่วยเร่งอัตรา

การทำความเข้าใจและการยอมรับสารในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ไม่ว่าจะนำไปใช้ในบริบทการท่องเที่ยวหรือการพัฒนาทักษะตนเองก็ตาม

3. การศึกษาการความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ผู้ชมความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบมีความพึงพอใจเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านภาพ ด้านเนื้อหา ด้านตัวอักษรและการใช้สี และด้านเทคนิคการนำเสนอ ตามลำดับ ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผลการวิจัยปรากฏในทิศทางดังกล่าว เนื่องมาจากธรรมชาติของสื่อสังคมออนไลน์ Instagram Reels ที่ผู้ใช้งานมักเปิดรับสารผ่านประสาทสัมผัสทางเสียงควบคู่กับภาพเคลื่อนไหว จากข้อมูลเชิงประจักษ์ ที่พบว่า คะแนนด้านเสียงและดนตรีประกอบสูงที่สุด เป็นเครื่องยืนยันสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของ Mayer, R. E. ภายใต้หลักการรับรู้สองช่องทางที่ระบุว่า ผู้รับสารจะสามารถประมวลผลข้อมูลและจดจำได้ดีที่สุดเมื่อได้รับสารผ่านช่องทางการได้ยินควบคู่ไปกับช่องทางการรับชม โดยเสียงดนตรีและคำบรรยายในวิดีโอชุดนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่สร้างความเพลิดเพลิน แต่ทำหน้าที่เป็นตัวจัดระเบียบความสนใจร่วมกับการจัดวางองค์ประกอบภาพและตัวอักษรที่สะอาดตา ไม่หนาแน่นจนเกินไป ซึ่งเป็นกลไกเชิงจิตวิทยาที่ช่วยลดภาระทางปัญญาที่เกินความจำเป็นของนักศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม ภายใต้ภาวะการเปิดรับสื่อที่รวดเร็วบนสื่อสังคมออนไลน์ Instagram Reels นอกจากนี้ การจำกัดเวลา 60 วินาทีในงานวิจัยนี้ ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการส่งสาร แต่กลับเป็นตัวเร่งให้เกิดความกระชับและการส่งผ่านสาระสำคัญเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างที่เต็มไปด้วยความสิ้นเปลือง น่าติดตาม การประสานมิติทางเสียงและภาพนี้จึงมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมกลุ่มนิสิตนักศึกษาได้ตั้งแต่แรกเห็น ส่งผลให้เนื้อหาไม่ซับซ้อนและเอื้อต่อการทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว (Mayer, R. E., 2020) นอกจากนี้ การจำกัดเวลา 60 วินาที ในงานวิจัยนี้ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการส่งสาร แต่กลับเป็นตัวเร่งให้เกิดความกระชับและการส่งผ่านสาระสำคัญเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างที่เต็มไปด้วยความสิ้นเปลือง น่าติดตาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดคุณลักษณะที่เอื้อต่อการใช้งานสื่อ ของ Cervi, L. ที่อธิบายว่า รูปแบบวัฒนธรรมของสื่อวิดีโอสั้นในปัจจุบันมักเน้นการส่งผ่านเนื้อหาที่กระชับและจบในตอน การจำกัดเวลาในงานวิจัยนี้จึงทำให้การส่งผ่านสาระสำคัญเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างเต็มไปด้วยความสิ้นเปลือง น่าติดตาม และตอบสนองต่อรสนิยมรวมถึงพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อดิจิทัลของคนรุ่นใหม่ที่มีช่วงความสนใจจำกัดได้อย่างสมบูรณ์แบบ (Cervi, L., 2021) ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ ซึ่งได้ศึกษาการสร้างสรรคเนื้อหาวิดีโอเพื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับส่วนส่งเสริมรายการของ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) โดยประยุกต์ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องรูปแบบ Problem-Agitate-Solve (P.A.S.) ซึ่งผลการศึกษชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรับรู้และความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับมาก อีกทั้งยังสามารถนำสื่อวิดีโอที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ช่วยยืนยันว่าการนำโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ P.A.S. มาใช้ในสื่อวิดีโอสั้น มีศักยภาพสูงในการขับเคลื่อนการรับรู้และตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภคได้อย่างเป็นรูปธรรม (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566) เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบเชิงลึก เหตุที่งานวิจัยทั้งสองให้ผลลัพธ์เชิงบวกและสร้างความพึงพอใจในระดับสูงใกล้เคียงกัน เนื่องมาจากโครงสร้าง P.A.S. มีจุดเด่นในการจัดปัญหาที่กลุ่มเป้าหมายกำลังเผชิญอยู่จริงในชีวิตประจำวันที่ตรงจุดนี้เองที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนความพึงพอใจของผู้บริโภคสื่อยุคดิจิทัล โดยไม่ขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหา สรุปได้ว่าการประสานมิติทางเสียง ภาพ และโครงสร้างการเล่าเรื่องที่กระชับ คือ หัวใจหลักที่ทำให้วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งชุดนี้ประสบความสำเร็จในการสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่นักศึกษา



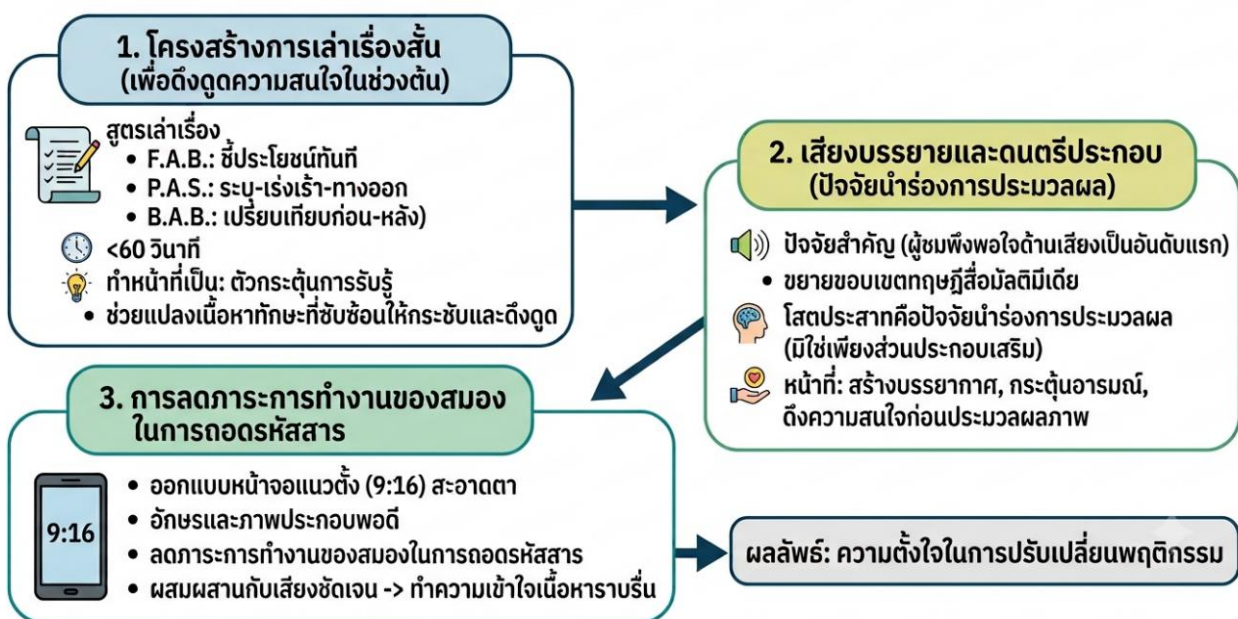
องค์ความรู้ใหม่

งานวิจัยนี้ได้สังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่เชิงประจักษ์ ซึ่งมีใช้เพียงการรวบรวมแนวคิดเดิม แต่เป็นการสร้างนวัตกรรมที่อธิบายความสัมพันธ์เชิงระบบของ 3 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องสั้นเพื่อดึงดูดความสนใจในช่วงต้น การใช้สูตรการเล่าเรื่อง ได้แก่ F.A.B. (ข้อประโยชน์ทันที), P.A.S. (ระบุและเร่งเร้าปัญหาเพื่อเสนอทางออก) และ B.A.B. (เปรียบเทียบผลลัพธ์ก่อน - หลัง) ภายในเวลา 60 วินาที ทำหน้าที่เป็น ตัวกระตุ้นการรับรู้ตั้งแต่วินาทีแรก ช่วยแปลงเนื้อหาทักษะที่ซับซ้อนให้กระชับและดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เสี่ยงบรรยายและดนตรีประกอบเป็นปัจจัยสำคัญ ข้อค้นพบที่ว่าผู้ชมพึงพอใจด้านเสียงเป็นอันดับแรก ช่วยขยายขอบเขตทฤษฎีสื่อมัลติมีเดียว่าสื่อดิจิทัล คือ ปัจจัยนำร่องการประมวลผล มิใช่เพียงส่วนประกอบเสริม โดยเสียงจะทำหน้าที่สร้างบรรยากาศและกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ก่อนที่สมองจะประมวลผลภาพ

3. การลดภาระการทำงานของสมองในการถอดรหัสสาร การออกแบบหน้าจอแนวตั้ง (9:16) ให้สะอาดตา มีตัวอักษรและภาพประกอบที่พอดี เป็นการลดภาระการทำงานของสมองในการถอดรหัสสาร เมื่อประสานกับเสียงที่ชัดเจน ผู้ชมจึงทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างราบรื่น นำไปสู่ความตั้งใจในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การสร้างสคริปต์วิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนระดับปริญญาตรี

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานวิจัยและพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เวลาว่างสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยสรุป 3 ประเด็นหลัก คือ 1) ด้านคุณภาพของสคริปต์วิดีโอคอนเทนต์ แนวตั้งที่ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ F.A.B., P.A.S. และ B.A.B. มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีดีเนื้อหาโดดเด่นด้านภาษาและภาพประกอบ ส่วนมิติการนำเสนอโดดเด่นที่สุดด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ 2) ด้านการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่รับชมสื่อมีความสามารถในการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยการรับรู้ความหมายเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด สะท้อนว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยใช้เทคนิคทั้ง 3 รูปแบบ ทำหน้าที่เป็นตัวจุดชนวนการรับรู้ ที่แปลงทักษะชีวิตนามธรรมให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ด้านความพึงพอใจ ผู้ชมมีความพึงพอใจ

ต่อสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบมีความพึงพอใจสูงสุด เนื่องจากคนรุ่นใหม่มักใช้ประสาทสัมผัสทางเสียงเป็นปัจจัยนำร่อง เพื่อดึงดูดความสนใจ ก่อนเริ่มประมวลผลภาพและตัวอักษร สำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ ผู้ผลิตวิดีโอคอนเทนต์แนวตั้งที่ต้องการสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ ควรให้ความสำคัญกับคุณภาพของเสียงบรรยาย และเลือกดนตรีประกอบที่กระตุ้นความสนใจและเข้ากับจังหวะของภาพ นอกจากนี้ควรนำโครงสร้างการเล่าเรื่องที่กระชับ มาใช้นำเสนอข้อมูลเชิงวิชาการหรือทักษะชีวิตที่เข้าใจยาก ให้จบภายในเวลา 60 วินาที เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมความสนใจระยะสั้นของนักศึกษา ส่วนการออกแบบหน้าจอก็ควรออกแบบให้ให้สะอาดตา หลีกเลี่ยงการใส่ตัวอักษรที่หนาแน่นเกินไป จัดวางองค์ประกอบที่เรียบง่าย เพื่อเพิ่มการจดจำสาระสำคัญได้ดีขึ้น สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมมารับรู้และการตอบสนองของกลุ่มเป้าหมายบนสื่อสังคมออนไลน์อื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น TikTok หรือ YouTube Shorts เพื่อดูความแตกต่างของพฤติกรรมของผู้ใช้งาน ควรมีการทำวิจัยติดตามผล (Follow-up) หลังจากรับชมสื่อไปแล้ว 1 - 3 เดือน เพื่อประเมินว่านักศึกษามีการนำทักษะการใช้เวลาว่างไปปรับใช้ในชีวิตจริงอย่างยั่งยืนหรือไม่และควรนำรูปแบบวิดีโอแนวตั้งร่วมกับกลวิธีการเล่าเรื่องนี้ ไปทดลองใช้กับการส่งเสริมทักษะชีวิตด้านอื่น ๆ ของนักศึกษา เช่น ทักษะการบริหารความเครียด หรือทักษะการบริหารการเงินส่วนบุคคล

เอกสารอ้างอิง

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ. (2566ก). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์บางกอก, 3(1), 53-65.
- _____. (2566ข). การสร้างวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์ส่วนส่งเสริมรายการ บมจ. อสมท โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Problem Agitate Solve. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์บางกอก, 3(1), 66-79.
- จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ. (2567). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารเซนตจอร์น (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 27(40), 279-294.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- อาทิตนันทน์ แก้วประจันต์ และลักษณา คล้ายแก้ว. (2563). การวิจัยและสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แนวตั้งเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยววิถี อำเภอนองแสง จังหวัดสระบุรี. ใน รายงานการประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15 (หน้า 1961-1970). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Tukko Nathida. (2019). พฤติกรรมวิดีโอแนวตั้ง Mobile Vertical Experience กฎใหม่ของสุดยอดครีเอทีฟสร้าง Impact ให้กับงานโฆษณา. เรียกใช้เมื่อ 13 มีนาคม 2568 จาก <https://shorturl.asia/kNe9B>
- Cervi, L. (2021). Tik Tok and Generation Z. Theatre, Dance and Performance Training, 12(2), 198-204.
- Dattilo, J. (2008). Leisure Education Program Planning: A Systematic Approach. (3rd ed.). State College, PA: Venture Publishing.
- Gorrie, C. (2026). Short-form video statistics: TikTok, Reels, and Shorts by the numbers in 2026. Retrieved July 14, 2026, from <https://shorturl.asia/eK4CE>
- Kaye, D. B. V. et al. (2021). TikTok: Creativity and culture in short video. Cambridge, UK: Polity Press.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia Learning. (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.