

รูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

**Communication Model on Metaverse for Education at Communication
Arts under Sukhothai Thammathirat Open University**

กรรภ ขันธบุญ¹

Korrakoch Kantaboon

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Communication Innovation for Political and Local Administration Program,
School of Communication Arts, Sukhothai Thammathirat Open University

Received: October 18, 2022
Revised: December 15, 2022
Accepted: December 27, 2022

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้ศึกษาการสื่อสารบนเมตาเวิร์สที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการการเชื่อมโยงข้อมูลและสร้างประสบการณ์การที่แปลกใหม่ให้กับการเรียนการสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ในรูปแบบโลกเสมือนจริง โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน 2) เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์ส และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์ส การวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากการให้ข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องโดยตรงรวมจำนวน 10 คน ได้แก่ ประธานหลักสูตร 5 คน และคณาจารย์หลักสูตร 5 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ประกอบด้วย เนื้อหาการเรียนการสอนที่สร้างนักนิเทศศาสตร์ในยุคดิจิทัล มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี และหลักการ การสร้างนวัตกรรม การสื่อสารเชิงกลยุทธ์

ทฤษฎีกับการวิจัยขั้นสูง 2) รูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์ส ประกอบด้วย การแสดงตัวตน ความเป็นเทคโนโลยี บรรยากาศและสิ่งแวดล้อม อารมณ์และความรู้สึก การเรียนรู้ การเชื่อมโยงเครือข่าย และการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม และ 3) แนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์ส ประกอบด้วย การออกแบบ ห้องเรียนที่น่าดึงดูด การสื่อสารการเรียนรู้ และการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

คำสำคัญ: การสื่อสาร, เมตาเวิร์ส, การเรียนการสอน, สาขาวิชานิเทศศาสตร์

Abstract

This article examined how communication on Metaverse can meet the needs of data connectivity and the creation of a unique experience for teaching and learning in Communication Arts in the form of a virtual world. The research objectives were 1) to analyze the instructional content, 2) to study the appropriate model for Metaverse communication, and 3) to investigate the approaches of Metaverse communication. The in-depth interview was used as a research tool in this qualitative research. Ten key informants, including five program chairs and five program members, were interviewed. The research results revealed that 1) the content taught in Communication Arts consisted of the courses instructed to create communication artists in the digital age, to equip them with knowledge and understanding of concepts, theories, principles, innovation creation, strategic communication, and theory and advanced research. 2) The model suitable for communication through the metaverse consisted of self-expression, technology, atmosphere and environment, emotions and feelings, learning, networking, interaction, and participation. 3) The approaches of Metaverse communication were

composed of attractive classroom design, learning communication, and creating fun learning materials.

Keywords: communication, metaverse, education, teaching, learning,
communication arts

บทนำ

การพัฒนาอย่างต่อเนื่องของการสื่อสารบนเครือข่ายไร้สายที่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญสามารถช่วยขับเคลื่อนให้สามารถสื่อสารกันได้อย่างทั่วถึงแล้ว ได้รับอิทธิพลจากการใช้การสื่อสารจากยุค 5G (5th Generation Wireless) ซึ่งสอดคล้องกับ Phayuth Aukkaraketalin (2021) ที่กล่าวถึง 5G เป็นวิวัฒนาการใหม่ของระบบการสื่อสารที่มีอยู่ในปัจจุบันเป้าหมายพัฒนาเพื่อตอบโจทย์โลกหมุนเปลี่ยนไป รวมถึงการพัฒนาของเว็บไซต์ในปัจจุบันที่อยู่ในเวอร์ชัน Web 3.0 ที่สามารถทำงานในรูปแบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นการสร้างคอมพิวเตอร์ให้สามารถคิดได้มีความฉลาด และมีความรู้ที่มากขึ้น ได้แก่ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้มากขึ้น เข้าถึงรูปภาพได้มากขึ้น สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดีขึ้น ค้นหาข้อมูลได้ละเอียด มีการตอบสนอง ตัดสินใจได้ และการรับส่งข้อมูลได้รวดเร็ว ซึ่งประสิทธิภาพการทำงานสูงสุด และอะไรที่ต้องการแสดงผลเรียลไทม์จึงจำเป็นต้องมีความรวดเร็วในการรับส่งข้อมูล (Pavithra, 2020, pp. 119-120)

เมื่อ 5G และ เว็บไซต์ มีผลต่อการสื่อสารที่รวดเร็วทำให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นมากมาย เมตาเวิร์ส (Metaverse) หรือ จักรวาลนฤมิต เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในการให้ข้อมูลระยะไกลที่เชื่อมโยง “โลกเสมือนจริง” หรือ Virtual Reality ซึ่งเมตาเวิร์สได้กลายเป็นการสื่อสารในโลกดิจิทัลในโลกเสมือนจริง และมีโอกาสที่คนส่วนใหญ่จะหันมาให้

ความสำคัญกับการสื่อสารบนเมตาเวิร์สมากขึ้น เพราะคุณสมบัติเมตาเวิร์สในการสร้างร่างอวตารในการเข้าไปแสดงตัวตนในโลกเมตาเวิร์ส เป็นการสร้างตัวตนเสมือนจริงที่สามารถนัดเจอผู้คนพบปะพูดคุย ทำงานด้วยกัน เรียนหนังสือร่วม ทำกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่ใดก็ได้ หรือทำเรื่องแปลกพิสดารในเมตาเวิร์สได้อย่างอิสระ โดยตัวตนจริงบนโลกจริงยังอยู่กับที่เดิมไม่ได้ออกไปไหน ความก้าวหน้าของเมตาเวิร์สสำหรับการสื่อสารในปัจจุบันสามารถประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น ทั้งในเรื่อง บันเทิง เกม การทหาร การศึกษา และการแพทย์ และการตลาด จึงต้องเข้าถึงเครื่องมือในการสื่อสารที่รวดเร็วได้ตอบการปฏิสัมพันธ์พูดคุยซึ่งกันและกัน (BBC, 2021)

การเรียนการสอนของสาขาวิชานิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นอีกสาขาที่มีการพัฒนาการเรียนการสอนทางไกลด้านนิเทศศาสตร์ทั้งวิจัย ส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ทั้งในระดับประเทศและสากล พัฒนาการพยากรณ์มนุษย์ รวมถึงพัฒนาชุมชน องค์กร สถาบันในสังคม เพื่อนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ และสังคมฐานความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ทั้งในระดับประเทศและสากล โดยมีการเรียนการสอนประกอบไปด้วย ปริญญาตรี หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต แขนงวิชาการสื่อสารดิจิทัล ปริญญาโท ได้แก่ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต และแขนงวิชานวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น และปริญญาเอก ได้แก่ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต และแขนงวิชานวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น มีการเรียนการสอนแบบระบบการเรียนการสอนทางไกล มีกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกันได้โดยอาศัยสื่อประสม ได้แก่ สื่อหลักและสื่อเสริมเพิ่มเติมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล รวมทั้งกิจกรรมปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ เช่น การสอนเสริม การสัมมนาเสริมและการสัมมนาเข้ม ผู้เรียนจะใช้วิธีการเรียนด้วยตนเองในเวลาและสถานที่ที่สะดวก ซึ่งมีการเรียนของแต่ละหลักสูตรมีความแตกต่างในด้านเนื้อหาการเรียนทั้งวิชาการเรียน ตำรา สื่อการสอน และคุณสมบัติของผู้สอน

จากความท้าทายในปัจจุบันและอนาคตทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชจึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบการจัด

การศึกษาทางไกลให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย สะดวกเรียนอย่างมีความสุขและสนุกกับการเรียนอย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐาน และได้มีนโยบายการปฏิรูป เพื่อมุ่งปรับปรุงระบบการศึกษาทางไกลและระบบที่เกี่ยวข้องเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาทางไกลที่สนับสนุนทุกขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วยปัจจุบันยังคงมีผลกระทบของโควิด 19 อย่างต่อเนื่อง ทำให้การสื่อสารการเรียนการสอนปรับตัวให้เข้ากับการสอนออนไลน์มากขึ้น อาจารย์และนักศึกษาต่างมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมการเรียนแบบออนไลน์แบบใหม่มากขึ้น และมีความพร้อมในการรับรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สามารถช่วยเหลือในการเรียนการสอนมากขึ้น การนำการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สมาประยุกต์และปรับใช้ในการเรียนการสอนของสาขาวิชานิติศาสตร์ซึ่งเป็นศาสตร์แห่งการสื่อสารเป็นการหาข้อการเชื่อมโยงในศาสตร์การสอนของนิติศาสตร์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชที่มีการศึกษาทางไกลประยุกต์กับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สามารถเป็นแนวทางในการสอนในนิติศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการสื่อสารบนเมตาเวิร์สเนื่องจาก การปรับเปลี่ยนแปลงโฉมของจาก นิเทศศาสตร์ยุคเดิมที่มีการสอนแบบเดิมที่ช้าและไม่ทันสมัยปรับเป็นนิติศาสตร์การสื่อสารดิจิทัลที่สามารถนำนวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลทั้งหมดมาปรับใช้ในการบริหารงานและการเรียนการสอนของสาขาวิชานิติศาสตร์ให้เกิดความรวดเร็วและทันต่อยุคสมัย และการให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เสมือนจริงโดยจะมุ่งศึกษาแนวทางและรูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์ส เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานด้านการสื่อสาร ในด้านการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
2. เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

3. เพื่อศึกษาแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้กรอบและศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลการสื่อสารบนเมตาเวิร์ส ที่สามารถนำมาปรับเปลี่ยน เพิ่มความสามารถการเรียนการสอนของสาขาวิชานิติศาสตร์ที่มีการสอนในรูปแบบดิจิทัลให้เกิดความเข้าใจและประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบการวิจัย รูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์เอกสาร การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Quantitative method) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)

2. ผู้ให้ข้อมูลหลัก อาจารย์ประจำหลักสูตรของสาขาวิชานิติศาสตร์ เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงเกี่ยวกับการเรียนการสอนในแต่ละหลักสูตร จำนวน 10 คน ได้แก่ 1) ประธานหลักสูตร จำนวน 5 คน 2) อาจารย์ประจำสาขาวิชานิติศาสตร์ จำนวน 5 คน และการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมจากแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์ม VR และเว็บไซต์ ที่มีผู้ดาวน์โหลดและผู้ใช้เป็นจำนวนมาก จำนวน 10 แอปพลิเคชัน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย: ในการดำเนินการวิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกกึ่งมีโครงสร้าง จำนวน 1 ชุด โดยมีประเด็น 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การเรียนการสอนของแต่ละหลักสูตรเป็นอย่างไร 2) รูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนเป็นอย่างไร 3) แนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนเป็นอย่างไร เครื่องมือผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล: ดำเนินการรวบรวมข้อมูลเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยตนเองและการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสร้างข้อสรุป

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

การวิจัยพบว่า ทางนิติศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชได้มีความประสงค์ปรับเปลี่ยนแปลงโฉมสาขาวิชานิติศาสตร์ใหม่ให้มีความรวดเร็วและ

ทันสมัยและปรับการเรียนการสอนและหลักสูตรให้เหมาะสมกับยุคสมัยของพัฒนาการทางด้านสื่อเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยี ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนการสอนของสาขานิเทศศาสตร์ ออกเป็น 5 หลักสูตร ซึ่งเนื้อหาแต่ละหลักสูตรสามารถสรุปการเรียนการสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์การเรียนการสอนและนำเสนอหลักการและเหตุผลของเนื้อหาการเรียนการสอนของแต่ละหลักสูตร เพื่อหาข้อสรุปในการหารูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สและแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สต่อไปสามารถจำแนกการเรียนการสอนดังนี้

หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิตแขนงวิชาการสื่อสารดิจิทัล เป็นการเรียนการสอนที่สร้างนักนิเทศศาสตร์ในยุคดิจิทัลที่ไม่เหมือนการเรียนนิเทศศาสตร์เดิมที่จบมาเป็นผู้ประกาศข่าว ผู้สื่อข่าว บรรณาธิการข่าวนักข่าวอย่างเดียวเหมือนเมื่อก่อน ซึ่งการเรียนการสอนพื้นฐานมาจากการสื่อสาร หลักการสื่อสาร และทักษะต่าง ๆ การเรียนนิเทศศาสตร์ยุคใหม่ต้องมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาผสมผสานให้เกิดความสามารถในการสื่อสารที่หลากหลายทำงานได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้โซเชียลมีเดีย คอนเทนต์เชิงสร้างสรรค์ กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารในยุคดิจิทัล การสื่อสารการตลาดในยุคดิจิทัล และการใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อสื่อสาร

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต แขนงนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น เป็นหลักสูตรที่มุ่งการมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ ทางนวัตกรรม นำไปสู่ความสำเร็จในการปฏิบัติงานในหน้าที่ การศึกษาในหลักสูตร การค้นคว้าอิสระ และการวิจัยในการสร้างนวัตกรรมใหม่เป็นกระบวนการที่สำคัญในการศึกษาของหลักสูตรและเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนในมีสมรรถนะสูงในการปฏิบัติงาน ซึ่งหลักสูตรสามารถเลือกเรียนเจาะลึกได้กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งคือ กลุ่มการสื่อสารทางการเมือง กลุ่มการสื่อสารทางการปกครองท้องถิ่น เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความเชี่ยวชาญการสื่อสารทางการเมือง หรือ การสื่อสารทางการปกครองท้องถิ่น การเรียนในหลักสูตรจะรองรับการวางแผนการสื่อสารในการหาเสียง การเลือกตั้ง การใช้สื่อเพื่อการให้ความรู้เปลี่ยนแปลงทัศนคติและการกระทำ กิจกรรม

การเรียนการสอนเอื้ออำนวยและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ หรืองานที่จะทำในอนาคต มุ่งพัฒนาศักยภาพตนเองสู่ความเป็นมืออาชีพด้านการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มีการทำวิทยานิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าอิสระ วิชาเฉพาะ หลัก ทฤษฎีการสื่อสาร และการวิจัยการสื่อสาร ที่มีการปรับปรุงหลักสูตรอยู่ตลอดเวลา มีการผลิตเนื้อหาใหม่ ๆ ในเรื่องนวัตกรรมการสื่อสาร การจัดการนวัตกรรมการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในอาชีพการงาน องค์กรภาครัฐและเอกชน และชีวิตประจำวัน จุดเด่นของหลักสูตรคือการสำรวจความถนัดและประสบการณ์ความรู้ของนักศึกษาที่มีความหลากหลาย เพราะฉะนั้นจึงทำหลักสูตรให้มีความเป็นกลางและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการทำงานกับอาจารย์ เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่เข้มข้นในการทำวิทยานิพนธ์และการศึกษาค้นคว้าอิสระ โดยตามหัวข้อที่นักศึกษาสสนใจเป็นหลัก

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต แขนงงานนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น เรียนด้วยตนเองจากสื่อการศึกษาทางไกลของ มสธ. ทั้งรูปแบบเอกสารการสอนและสื่อออนไลน์ การเรียนการสอนเรื่องของการนวัตกรรม การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ทฤษฎีกับการวิจัยขั้นสูง และสามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการทำงาน กิจกรรมการเรียนการสอนเอื้ออำนวยและสอดคล้องกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ หรืองานที่จะทำในอนาคต มุ่งพัฒนาศักยภาพตนเองสู่ความเป็นมืออาชีพด้านการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น โดยมีการจัดเอกสารประกอบการเรียนการสอนให้ครบทุกวิชา จัดสื่อออนไลน์ในการที่เรียนที่นักศึกษาเข้าถึงเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้ฟรี โมบายล์แอปพลิเคชัน และสื่ออื่น ๆ เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและทำรายงานตามที่กำหนดให้และงานดุษฎีนิพนธ์ที่สอดคล้องกับการศึกษาตามความถนัดและเชี่ยวชาญ ตามความสนใจของนักศึกษาและมีความสอดคล้องกับภารกิจหน้าที่ปัจจุบันและอนาคต เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ในการทำงาน

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ เป็นหลักสูตรที่ออกแบบมาเพื่อการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ทฤษฎีกับการวิจัยขั้นสูงในการขับเคลื่อนทางสังคม โดยนักศึกษาหอบยกโครงร่างที่สนใจนำมาพูดคุยเพื่อหาแนวทางในการทำวิจัยได้ ทำให้งานของนักศึกษามีคุณภาพไม่หลุดจากจุดประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ และประเด็นหัวข้องานทางนิเทศศาสตร์ที่นักศึกษาศึกษาสนใจนำมาพูดคุยกันในรายวิชาการสัมมนาได้ การสื่อสารเชิงกลยุทธ์เป็นการขับเคลื่อนสังคมสามารถช่วยให้นักศึกษามีคุณภาพ และสื่อสารได้หลากหลาย

ดังนั้นการเรียนการสอนของนิเทศศาสตร์แบบใหม่ไปทางด้านการผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถที่หลากหลาย มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ถ้ามีทักษะการสื่อสารได้ในหลาย ๆ แบบและสามารถสร้างสรรค์สื่อและออกแบบได้จะสามารถได้เปรียบ และที่สำคัญต้องรู้เท่าทันสื่อและรู้จักเทคโนโลยี การปฏิสัมพันธ์กันและการทำกิจกรรมร่วมกันทำให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลช่วยเหลือกัน

2. เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมของการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จากผลวิเคราะห์เนื้อหาการเรียนการสอนทำให้ทราบถึงแนวทางการเรียนของทุกหลักสูตรของสาขาวิชานิเทศศาสตร์ว่ามีการเรียนและการทำกิจกรรมแตกต่างกัน โดยการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สสามารถตอบโจทย์การเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเสริมสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ผ่านโลกเสมือนจริงที่จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากตัวอย่างเสมือนจริง เหตุการณ์สภาพแวดล้อม สิ่งของ และ การปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเสมือนจริงที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ 3 มิติ ที่มีความสร้างสรรค์ที่เหนือจินตนาการจับต้องได้เพื่อเรียนรู้จนเกิดทักษะความชำนาญ

จากผลวิจัยการวิเคราะห์รูปแบบที่เหมาะสมของการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชการศึกษา

เอกสารที่เกี่ยวข้องและจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมจากแอปพลิเคชันที่เหมาะสม ได้แก่ 1) Spatial io 2) Spatial chat 3) Vr chat 4) second life 5) REC Room 6) Horizon world 7) Horizon Workrooms 8) Immersed 9) Meetinvr 10) Altspacevr การเรียนการสอน การเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ผู้เรียนไม่เคยพบในโลกแห่งความเป็นจริงแต่สามารถพบได้จากโลกเสมือน เช่น การเข้าสู่สภาพในอวกาศ หรือเหตุการณ์ และสถานการณ์เสมือนจริงที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือได้ทำงานร่วมกับผู้มีความสามารถในระดับโลก การออกแบบและการทำการตลาดหรือพบผู้ชายเสมือนจริง และได้ทดลองปฏิสัมพันธ์แบบเสมือนจริง รวมไปถึงความสามารถเดินทางหรือติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ห่างไกลในโลกเสมือนจริง การจำลองห้องเรียนเสมือนที่ให้ความรู้สึกเสมือนจริงจากสถานที่ต่าง ๆ ทำให้การเกิดเรียนรู้และมีประสบการณ์ที่ตื่นเต้นน่าสนุกสนานกับการเรียนยิ่งขึ้น สามารถแบ่งรูปแบบที่เหมาะสมของการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้แก่

2.1 การแสดงตัวตน การสื่อสารเมตาเวิร์สจำเป็นต้องมีสร้างตัวตนหรือเรียกอีกชื่อว่า อวตารเป็นการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์ที่คล้ายกับตัวการ์ตูนแฟนตาซีขึ้นมาเพื่อเป็นตัวตนในโลกเสมือนไว้ใช้ในการสื่อสารเสมือนจริงของผู้ใช้งานการสร้างตัวตนบนโลกเมตาเวิร์สจากการแสดงข้อมูลเบื้องต้น ที่แตกต่างออกไปจากสื่อสังคมออนไลน์แบบอื่น ซึ่งได้มาจากการกำหนดโครงสร้างร่างกายในแบบเสมือนจริงจากผู้ใช้งานที่มีความต้องการให้ตัวตนที่ออกมามีรูปร่าง ทรงผม หน้าตา สีผิว และการแต่งกายแบบไหน รวมไปถึงการเลือกเพศ ความสูง ขนาดร่างกาย เพื่อเป็นการสื่อสารในการระบุตัวตน เอกลักษณ์ และลักษณะเฉพาะตัวผู้ใช้งาน การเป็นอัตลักษณ์ต้องการความสำคัญของการแสดงตนที่มีความแตกต่างจากคนอื่น ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- 1) การเลือกชื่อ เป็นหลักสำคัญในการแนะนำตัวตนของผู้ใช้เพื่อการบอกถึงจุดประสงค์ภายในว่าเป็นใครมาจากอยู่สังกัดอะไร
- 2) แบนด์หรือโลโก้ การแสดงตัวบนเมตาเวิร์สสามารถกำหนดการแต่งกายที่มีลักษณะที่โดดเด่นเป็นแบนด์หรือโลโก้ที่สามารถสร้างความจดจำ
- 3) ระบุตำแหน่งที่อยู่ การบอกถึงสถานที่และการระบุประเทศของ

ตัวคนบนเมตาเวิร์สว่ามาจากเป็นคนประเทศไทย 4) การเล่น การกำหนดทักษะที่เหนือ ความความจริงตัวตนที่เป็นอวตารสามารถเคลื่อนไหวได้เหนือจินตนาการหรือมีความ แฟนตาซีบนโลกเสมือนจริงที่โลกจริงไม่สามารถทำได้ 5) การใช้ชีวิต ผู้สร้างตัวตน อวตารทุกคนต่างมีจินตนาการที่แตกต่างกัน ซึ่งต้องมีปัจจัยความเป็นอยู่เหมือนกับบน โลกแห่งความจริงที่ต้องการบ้านสวย พาหนะที่หรูหราที่มีความเป็นเอกลักษณ์เป็นของ ตัวเอง และมีความต้องการแบบเดียวกับโลกจริง

2.2 ความเป็นเทคโนโลยี การใช้เทคโนโลยีบนโลกจริงที่สามารถสร้าง อุปกรณ์เชื่อมต่อที่หลากหลายเพื่อเข้าสู่โลกเสมือนจริงบนเมตาเวิร์สที่มีประสิทธิภาพ การเชื่อมต่อแบบเรียลไทม์ แบนด์วิดธ์สูง และบริการข้อมูลแก่ผู้ใช้งาน และยังสามารถ สร้างแพลตฟอร์มเสมือนจริงที่พัฒนาและดำเนินการการจำลองแบบดิจิทัลและโลกที่ ผู้ใช้สามารถสำรวจ สร้าง เข้าสังคม และมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้ง บริการเนื้อหา ทรัพย์สิน และข้อมูลประจำตัวการออกแบบ การขาย ขยายต่อ การจัดเก็บ การป้องกันความปลอดภัย และการบริหารการเงินของสินทรัพย์ดิจิทัล แต่ในโลกบนเมตาเวิร์สนั้นการสื่อสารที่ใช้สำหรับตัวคนอวตารเป็นการสื่อสารที่มีเทคโนโลยีที่เหนือ จินตนาการหรือเป็นเทคโนโลยีที่ล้ำยุคที่บนโลกแห่งความจริงไม่มี ได้แก่ 1) การใช้ สื่อสารไฮเทค การสื่อสารในโลกเมตาเวิร์สเป็นสื่อสารผ่านการแสดงภาพกราฟิก 3 มิติ ในรูปแบบโฮโลแกรม 2) การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรค์ การผสมผสาน เทคโนโลยีจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่สามารถสร้างสิ่งต่าง ๆ บนโลกเมตาเวิร์ สจากการใช้เสียงสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ ให้เป็นอะไรก็ได้ตามคำสั่ง เช่น สร้างน้ำทะเล ทราบ และเกาะ รวมไปถึงการเปลี่ยนบรรยากาศ 3) การใช้อุปกรณ์เปลี่ยนแปลงทุกสิ่ง สิ่งของที่เป็นเทคโนโลยีล้ำสมัยเหนือจินตนาการกว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่สามารถ ใช้ได้บนโลกเสมือนจริง เช่น รองเท้าการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว ปีกของนางฟ้าที่ สามารถบินได้ และการเคลื่อนย้ายตัวตนไปยังพื้นที่ต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว

2.3 บรรยากาศและสิ่งแวดล้อม มีความสำคัญต่อการเชื่อมโยงการสื่อสารด้าน การรับรู้และการสื่อความหมายของสภาวะสิ่งแวดล้อมรอบตัวอวตาร ช่วยส่งเสริม

กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรยากาศที่เหมาะสมบนเมตาเวิร์สขึ้นอยู่กับ การออกแบบ โครงสร้างสถาปัตยกรรมการจัดองค์ประกอบให้เข้ากับบริบทของการ ใช้งาน และคำนึงถึงหลักการการใช้งานของผู้ใช้ให้มากที่สุด รวมไปถึงการใส่ความคิด สร้างสรรค์ที่เหนือจินตนาการเข้าไป ทำให้บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมเกิดการสื่อสาร ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ 1) การออกแบบสถาปัตยกรรม เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องคำนึงถึงความงามความ แปลกตาทันสมัยแตกต่างไปจากโลกความเป็นจริงของตึกและตัวอาคารเพราะสิ่งนี้คือ สิ่งแรกที่เห็นก่อนบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ลำดับแรกเมื่อมีอวตารเข้าไปใช้งาน 2) การ ออกแบบห้องภายใน การสร้างห้องขึ้นมาบนเมตาเวิร์สสิ่งที่สำคัญคือการออกแบบที่นึก ถึงต่อผู้ใช้เป็นหลักและออกแบบให้สมจริงเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน โดยเฉพาะการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ใช้สอยและองค์ประกอบเพื่อจัดวางตกแต่งทำให้ ผู้ใช้งานได้เรียนรู้กับบรรยากาศรอบด้านและง่ายต่อการการยกตัวอย่างของผู้สอนที่ต้อง ใช้สื่อให้ตรงประเด็น 3) การเลือกใช้ของตกแต่ง เป็นส่วนประกอบย่อยที่ใช้ในการ สื่อสารเพื่อการยกตัวอย่างหรือมีไว้เพื่อเสริมบรรยากาศให้สมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งของ ตกแต่งต่าง ๆ อวตารสามารถหยิบจับหรือสัมผัสได้ รวมไปถึงการใช้งานที่ช่วยเสริม ทักษะการเรียนรู้ได้สมจริงมากขึ้น

2.4 อารมณ์และความรู้สึก การอวตารแต่ละทุกแพลตฟอร์มทุกพื้นที่ที่มี ผลกระทบต่อจิตใจ อารมณ์ และความรู้สึกในการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับบรรยากาศและ สิ่งแวดล้อมรอบตัวที่สามารถกระตุ้นจิตใจให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของผู้ อวตารให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างตามบรรยากาศของห้อง เช่น บรรยากาศที่ท้าทายที่ กระตุ้นให้กำลังใจเพื่อให้ประสบความสำเร็จ บรรยากาศที่มีอิสรที่เกิดการตัดสินใจไม่ รู้สึกดีเครียด บรรยากาศที่มีการยอมรับนับถือที่เกิดความเชื่อมั่นในตนเองและเกิด ความยอมรับนับถือตนเองและผู้อื่น บรรยากาศที่มีความอบอุ่นที่มีผลทางด้านจิตใจ ความเข้าใจและเป็นมิตร บรรยากาศแห่งการควบคุมที่ต้องใช้การฝึกฝนทักษะ ประสบการณ์และการใช้เทคนิค และบรรยากาศแห่งความสำเร็จที่สื่อถึงรางวัลหรือ

ผลงานที่ประสบความสำเร็จ สิ่งเหล่านี้สามารถส่งผลถึงการการโน้มน้าวใจและความน่าเชื่อถือต่อผู้สร้างแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สของพื้นที่นั้น

2.5 การเรียนรู้ การเรียนรู้บนเมตาเวิร์สเป็นการเรียนแบบออนไลน์แต่มีความแตกต่างจากเดิมคือสามารถโต้ตอบกันผ่าน โลกดิจิทัลในสภาพแวดล้อม 3 มิติที่สมจริง โดยมีความสมจริงทำให้การเรียนการสอนสื่อกันตื่นเต้นกับการเรียนรู้แบบใหม่ไม่ต้องเบียดอยู่ในห้องเรียนอีกต่อไป ซึ่งการเรียนรู้แบบใหม่มีการโต้ตอบกันและมีกิจกรรมงานที่ต้องทำ ทำให้การเรียนการสอนเป็นเหมือนวิถี โอเกมที่ทำให้การเรียนรู้สึกกระตือรือร้นที่จะทำงานให้สำเร็จ และข้อจำกัดด้านเวลาและระยะทางจะหมดไป การสื่อสารบนเมตาเวิร์สสำหรับการเรียนรู้สามารถแบ่งออกได้ดังนี้ 1) การค้นหา การค้นหาและเชื่อมโยงข้อมูลภายในแพลตฟอร์มหรือข้อมูลจากเว็บไซต์นอกแพลตฟอร์ม 2) ข้อมูลการเรียนรู้ มีการแยกแยะชนิดข้อมูลและการจัดระบบข้อมูลที่เป็ระบบในแต่ละแพลตฟอร์ม หรือแต่ละห้องให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของการเรียน เช่น การสร้างห้องให้ความรู้ทางการเมืองที่รอบ ๆ ตัวมีข้อมูลเกี่ยวข้องกับทางการเมืองทั้งหมด 3) เครื่องมือการมีฟังก์ชันการควบคุมหรือช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการด้านอัปโหลด ข้อมูลเนื้อหา และการป้องกันของระบบ 4) การนำเสนอ การใช้สื่อเป็นในรูปแบบภาพนิ่ง แอนิเมชัน 2 มิติ วิดีโอคลิก โมเดล 3 มิติ และแอนิเมชัน 3 มิติ 5) การแชร์ข้อมูล การแชร์ข้อมูลไฟล์จากภายนอกเข้าสู่เมตาเวิร์ส และแชร์ไฟล์ข้อมูลกันเองภายในเมตาเวิร์ส

2.6 การเชื่อมโยงเครือข่าย การเป็นเมตาเวิร์สทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายบนโลกเสมือนจริง ผู้ใช้งานสามารถตัดสินใจร่วมกันในชุมชนรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โลกที่ผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างเนื้อหาสามารถผลิตเนื้อหาเป็นจำนวนมากที่หลากหลายเพื่อสร้างมูลค่าดึงดูดผู้คนเข้ามาในแพลตฟอร์มมากขึ้น การมีสิ่งจูงใจต่าง ๆ และการบริการต่าง ๆ เพื่อดึงให้เกิดการมีส่วนร่วม เช่น การแสดงสื่อ ทำงาน กิจกรรม และการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกฟรี

2.7 การปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม การสร้างชุมชนบนโลกเสมือนจริงทำให้สภาพแวดล้อมกับวัตถุต่าง ๆ รอบตัวที่เหมือนจริง ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน พร้อมการสร้างกิจกรรมร่วมกันทำให้เกิดการมีส่วนร่วมต่อคนจำนวนมากที่มีจุดประสงค์เดียวกันเข้าร่วมและทำกิจกรรมกัน ที่ได้จากการจำลองการจัดกิจกรรมเสมือนจริงมีเป้าหมายที่ทำให้คนที่อยู่ห่างไกลกันในความเป็นจริงสามารถทำกิจกรรมร่วมกัน และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ใกล้ชิดกันมากกว่าเดิม และกิจกรรมเสริมจริงสามารถพูดคุยกับเจ้าหน้าที่อวดารตามจุดต่าง ๆ ของกิจกรรม

3. เพื่อศึกษาแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จากผลการวิจัยในเรื่องของการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์ และรูปแบบที่เหมาะสมของการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทำให้ทราบถึงแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สที่ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นและเหมาะสมกับสาขาวิชานิติศาสตร์ โดยส่วนใหญ่ผู้นักศึกษาของ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ไม่ได้มีการเรียนการสอนภายในมหาวิทยาลัย แต่เป็นเรื่องการเรียนการสอนทางไกลเป็นส่วนใหญ่จึงทำให้การสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สมีบทบาทมากขึ้น ซึ่งมีแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอนทั้ง 4 ด้านได้แก่

3.1 การออกแบบห้องเรียนที่น่าดึงดูด การที่สาขาวิชานิติศาสตร์มี 5 หลักสูตร ทั้งปริญญาตรีปริญญาโท และปริญญาเอก ซึ่งมีวิชาการเรียนการสอนที่แตกต่างกันจากความต้องการของผู้สอนและจำนวนนักศึกษาที่เข้ามาเรียน การสร้างห้องออนไลน์บนเมตาเวิร์สสามารถปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนออนไลน์ให้เหมาะสมกับความต้องการด้านการศึกษาของนักเรียนทั้งกิจกรรมการโต้ตอบกับวัตถุที่เสมือนจริง และการเรียนรู้ทฤษฎีและการปฏิบัติได้ ทำให้การสร้างห้องเรียนที่น่าดึงดูดมีอาศัยหลักการการออกแบบห้องคือ 1) การออกแบบห้องเรียนที่มีอัตลักษณ์ การที่

สร้างห้องบนเมตาเวิร์สในแบบ 3 มิติ สาขาวิชานิติศาสตร์สามารถ การออกแบบ ห้องเรียนที่เป็นเอกลักษณ์ของนิติศาสตร์ที่แฝงไปด้วยนวัตกรรมการสื่อสารที่ทันสมัย และความเป็นเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้สี พื้นผิวของห้อง และการสร้าง โมเดล 3 มิติที่เป็นเชิงสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตัวตนของสาขาวิชานิติศาสตร์ และง่ายต่อการเข้าถึง

2) การออกแบบห้องเรียนกิจกรรมการมีส่วนร่วม สาขาวิชานิติศาสตร์มีการเรียนการสอนที่นำทักษะที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการทำงานจริง การออกแบบห้องที่สมจริง และคู่มือชีวิตจากการจากสร้างสื่อในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ที่เคลื่อนไหวได้มาเป็นสิ่งประกอบการสอน หรือการสร้างสรรค์ห้องกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีนวัตกรรมการสื่อสารที่สมจริงมากมายให้นักศึกษาเกิดการมีส่วนร่วมและมีการปฏิสัมพันธ์กันภายในห้อง

3) การออกแบบห้องเรียนที่ฝึกฝนวิชาความรู้ ทางหลักสูตรของนิติศาสตร์มีการจัดการทางความรู้ทางด้านทฤษฎีงานวิจัย และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การสร้างบรรยากาศเกี่ยวกับวิชาการทางความรู้และทางด้านการสอนในเชิงการให้ประสบการณ์แก่นักศึกษาสามารถช่วยเติมเต็มความรู้และหลักการวิชาเกี่ยวกับนิติศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสามารถจัดสร้างสื่อการเรียนการสอนวางโชว์ไว้ให้ศึกษาเป็นสัดส่วนภายในห้อง เช่น วิดีโอ งานวิจัย หลักและแนวคิดทฤษฎี และสไลด์โชว์ ซึ่งแต่ละสื่อต้องมีการออกแบบกราฟิกเพื่อการดึงดูดโชว์ให้สวยงามตามพื้นที่ของห้อง

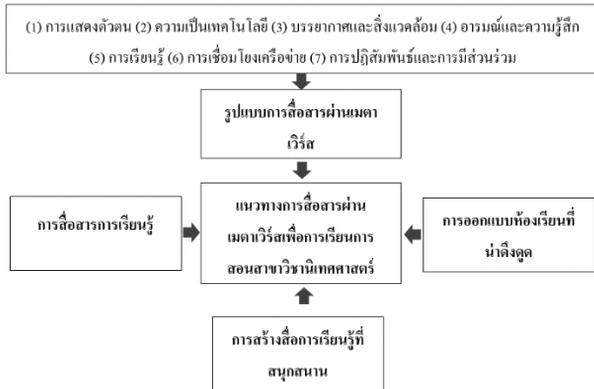
3.2 การสื่อสารการเรียนรู้ การที่มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชมีการสอนทางไกลทำให้เกิดการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับผู้เรียนไม่ต้องพบปะกันบ่อยครั้ง ทำให้การสื่อสารบนเมตาเวิร์สที่เข้ามามีบทบาทในการสอนแบบออนไลน์สามารถที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อความรู้ได้ไม่จำกัดเวลา และเกิดการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน โดยผู้สอนสามารถสร้างห้องสอนหรือการจัดประชุมภายในได้ ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนเข้าห้องเรียนรู้ศึกษาและสามารถหยิบความรู้จากภายในห้องเรียนมาศึกษาได้ด้วยตนเอง เมื่อไม่เข้าใจสามารถสอบถามอาจารย์ผู้สอนได้ทันที รวมไปถึงการทำงานร่วมกัน และเป็นสังคมและชุมชนอีกแห่งหนึ่งบนโลกเสมือนจริง ทุกคนสามารถเชื่อมต่อ แชนแนล ไลฟ์ ได้ตอบจากอวาตาร์ ช่วยเพิ่ม

ประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มความรู้อีกสมจริงให้กับห้องเรียนเสมือนจริง ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ และการสื่อสารการเรียนรู้มีความสามารถกำหนดพื้นที่ ดังนี้ 1) พื้นที่รวมพล เป็นพื้นที่การสอนหลักหรือพื้นที่การนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2) พื้นที่แบ่งกลุ่มย่อย เป็นพื้นที่ให้แต่ละกลุ่มได้ปรึกษาหรือทำกิจกรรมกลุ่ม 3) พื้นที่ความรู้ เป็นที่ค้นคว้าหาข้อมูลจากสื่อที่มีให้หรือการแนะนำจากผู้สอนแล้วนำมาเสนอที่ตอบโจทย์ความต้องการของสาขาวิทยาศาสตร์

3.3 การสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงที่ครอบคลุมพื้นที่กว้าง ๆ ของกิจกรรม ช่วยให้สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สามารถนำหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนมาปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้เกิดความสนุกสนาน จัดทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและง่ายคาย เสนอความคิดเห็นแบบเรียลไทม์ และปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้ ได้แก่ 1) การประยุกต์สื่อ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์มีการใช้สื่อที่หลากหลายในการเผยแพร่ ได้แก่ รายการวิทยุกระจายเสียง รายการวิทยุโทรทัศน์ ทีวีดิจิตอล ทีวีดาวเทียม ทีวีดาวเทียม การเรียนการสอนออนไลน์ (e-Learning) 6) สื่อการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ (m-Learning) Microsoft Team สื่อโซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟน สามารถนำข้อมูลบนเมตาเวิร์สในรูปแบบข้อมูล ภาพ เสียง วิดีโอ กับสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่ รวมไปถึงการลิ่งที่อยู่เว็บไซต์ให้เชื่อมโยงเข้าหากันกับชุดวิชา 2) การสอนในรูปแบบเกมบนเมตาเวิร์ส การสร้างบรรยากาศและตามสถานการณ์การเรียนรู้จริง ผู้สอนสามารถสร้างกิจกรรมให้เหมือนเป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จาก โมเดล 3 มิติ ที่เสมือนเป็นเหตุการณ์จริงผสมผสานการใช้อุปกรณ์ VR สามารถทำให้เกิดความตื่นเต้นกับการเรียนรู้ที่คล้ายกับสถานการณ์จริง 3) การใช้อุปกรณ์เพื่อการเรียนรู้ การสนับสนุนเทคโนโลยีหลักและอุปกรณ์สำหรับเมตาเวิร์ส เช่น อุปกรณ์แว่นตา VR หรือเป็นบางแพลตฟอร์มสามารถเข้าถึงเมตาเวิร์สได้จากการผ่านเว็บไซต์ และโทรศัพท์สมาร์ตโฟน ซึ่งสามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายได้เป็นอย่างดี ถ้าใช้อุปกรณ์แว่นตา VR สามารถช่วยเสริมการสื่อสารการเรียนรู้ให้สมจริงมากขึ้น

ภาพ 2

การสังเคราะห์ผลการวิจัย



อภิปรายผล

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มสส.

คือ 1) หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิตแขนงวิชาการสื่อสารดิจิทัล เป็นการเรียนการสอนที่สร้างนักนิเทศศาสตร์ในยุคดิจิทัล 2) หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต แขนงนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น มีเนื้อหาของหลักสูตรที่มุ่งการมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ ทางนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น 3) หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มีเนื้อหาของหลักสูตรสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าอิสระ วิชาเฉพาะ หลักทฤษฎีการสื่อสาร และการวิจัยการสื่อสาร ที่มีการปรับปรุงหลักสูตรอยู่ตลอดเวลา มีการผลิตเนื้อหาใหม่ ๆ 4) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต แขนงนวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองและการปกครองท้องถิ่น มีเนื้อหาของหลักสูตรการเรียนด้วยตนเอง ทั้งรูปแบบเอกสารการสอนและสื่อออนไลน์ การเรียนการสอนเรื่องของการสร้างนวัตกรรม การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ทฤษฎีกับการวิจัยขั้นสูง และสามารถเรียนไปพร้อม

ๆ กับการทำงาน กิจกรรมการเรียนรู้การสอนเพื่ออำนวยความสะดวกกับการปฏิบัติงาน ในหน้าที่หรืองาน 5) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ มีเนื้อหาของหลักสูตร ที่ออกแบบมาเพื่อการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ทฤษฎีกับการวิจัยขั้นสูงในการขับเคลื่อนทาง สังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pakotang (2019) เรื่อง การสื่อสารในสถานศึกษายุค ดิจิทัล กล่าวถึง แนวทางการสื่อสารสถานศึกษาในหลายรูปแบบที่สามารถช่วยให้การ สื่อสารข้อมูลข่าวสารของสถานศึกษา ซึ่งการสื่อสารระหว่างผู้เรียนสามารถพัฒนา คุณภาพการศึกษา ผู้นำทางการศึกษา ต้องมีการบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลและที่ นำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการศึกษาในสถานศึกษาที่ห่างไกลจากเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยลดภาระการสอนและใช้เป็นการจัดการเรียนรู้ได้

2. เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียน การสอนสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ มสธ. คือ 1) การแสดงตัวตน 2) ความเป็นเทคโนโลยี 3) บรรยากาศและสิ่งแวดล้อม 4) อารมณ์และความรู้สึก 5) การเรียนรู้ 6) การเชื่อมโยง เครื่องข่าย 7) การปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Moungsawad (2021) เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการด้านการบิน กล่าวถึง แนวทางการ จัดการเรียนการสอนออนไลน์กลุ่มตัวอย่างมีการเข้าถึงและทบทวนการสอนได้ มีความ ต้องการการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบผสมผสาน และพบว่าลักษณะการใช้ อุปกรณ์ดิจิทัลในการเรียนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเรียนการสอน ออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ สำหรับแนวทางการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และดำเนินการเรียนการสอนออนไลน์ใน รูปแบบผสมผสาน

3. เพื่อศึกษาแนวทางการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ มสธ. คือ 1) การออกแบบห้องเรียนที่น่าดึงดูด 2) การสื่อสาร การเรียนรู้ 3) การสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน สอดคล้องงานวิจัยของ Anankittikul (2022) เรื่อง การเรียนรู้โดยการใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานในการเรียนการสอนวิชาสังคม

ศึกษา กล่าวถึง การเรียนรู้เป็นไปได้อย่างราบรื่นเป็นธรรมชาติ กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดีขึ้น สามารถจดจำสาระเนื้อหาได้มากขึ้น หรือในบางสาระวิชา เกมดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของรายวิชาผ่านการลงมือกระทำด้วยตนเอง ในเกมประเภทซิมูเลชั่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pijitkamnerd (2022) เรื่อง การเรียนรู้โดยบริการสังคมแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุกของนักศึกษา กล่าวถึง การเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุกของนักศึกษามีภาพรวมมีการปฏิบัติเป็นประจำ จากการสืบเสาะหาความรู้จากการค้นหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งความรู้ที่ได้มาสามารถถ่ายทอดความรู้ และการเชื่อมโยงความรู้จากการการเผยแพร่ความรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากการสื่อสารจากการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถย่อระยะทางการสื่อสารและสื่อสารแบบเรียลไทม์ให้เข้าถึงกันได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การสนับสนุนการเรียนการสอนที่ใช้การเชื่อมต่อทางไกลบนเมตาเวิร์ส คาดว่าจะช่วยยกระดับระบบการเรียนออนไลน์ให้ดีขึ้นผู้เรียนเข้าร่วมฟังบรรยายได้โดยไม่ต้องอยู่ในสถานที่จริง และเมตาเวิร์สยังช่วยในการพัฒนาให้คนในที่อยู่ห่างไกลเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ รวมถึงมีประโยชน์ต่อผู้สอนที่มากประสบการณ์สามารถขยายความรู้ที่มีออกไปอย่างกว้างขวาง

การมีต่อยอดไปถึงการสร้างพื้นที่โลกเสมือนจริงของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับโลกเสมือนจริงด้วยการประชาสัมพันธ์การสร้างสรรคัรบรยากาศภายในมหาวิทยาลัยที่เป็นอัตลักษณ์ การเรียนการสอนทางไกล เรียนเวลาไหนที่ใดก็ได้ เพื่อสร้างความนิยมแก่ผู้ที่สนใจได้รับรู้ของรายวิชาและสาขาวิชาที่เปิดสอนทั้งมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชออกไปสู่ทั้งในประเทศและนอกประเทศทั่วโลก และเปิด โอกาสให้คนต่างชาติได้เข้ามาเรียนอีกด้วย

References

- Duan, H. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 21(21), 153-161.
- Meta. (2022). *Embracing Change Through Inclusion: Meta's 2022 Diversity*. Facebook. <https://about.fb.com/news/>
- Mebmarket. (2022). *Make money from Metaverse*. <https://www.mebmarket.com/> [in Thai]
- Moungsawad, A. (2021). Online education administration guide lines for aviation management undergraduates. *Journal of Information and Learning*, 32(1), 51-61. [in Thai]
- Pakotang, J. (2019). The communication in schools in digital age. *Journal of Association of Professional Development*, 1(1), 125-132. [in Thai]
- Pheraputhnapokin, T. (2022). *Metaverse future, opportunity and risk*. Book dot com. [in Thai]
- Pimentel, D. (2022). *Learning in the metaverse: A guide for practitioners*. <https://www.researchgate.net/>
- Rijmenam, M. (2022). *Step into the metaverse: How the immersive Internet will unlock a trillion-dollar social economy*. <https://www.researchgate.net/publication/>
- Spatial. (2022). *Polygon community pioneer: Creative owls leads artists into the World of Web3*. <https://spatial.io/community>.
- Waiwanijchakij, P. (2018). The study of virtual reality and augmented reality technology impact with 5G mobile network. *NBTC Journal*, 2(2), 154-170. [in Thai]

Winters, T (2022). *Metaverse 101*. Amarin Omniverse Co., Ltd. [in Thai]

Wortham, S. (2022). *Learning in education*. <https://www.researchgate.net/>

Author

Dr. Korrakoch Kantaboon

Communication Innovation for Political and Local Administration

Program, School of Communication Arts

Sukhothai Thammathirat Open University

Bang Phut, Pak Kret District Nonthaburi Province 11120

Tel.: 091-0279879 E-mail:ajkorrakoch@gmail.com