

การสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

A Synthesis of Digital Content Development Using Storytelling Techniques to Promote Perceptual Enhancement among Undergraduate Students

อิสริยา ธนาธิติวัฒน์^{1*}, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์² และพรปภัสสร ปริญาญกุล³

Issariya Thanatitawat^{1*}, Kuntida Thamwipat², and Pornpapatsorn Princhanol³

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีในด้านรูปแบบเนื้อหา และเพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์ โดยศึกษาจากงานวิจัยระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีในปีพ.ศ. 2566 - 2568 โดยทำการเลือกสื่อวิดีโอคอนเทนต์มาใช้ในการสังเคราะห์งานวิจัยครั้งนี้ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารระดับชาติ และได้ทำการคัดเลือกมาจำนวน 3 เรื่อง จากการศึกษาพบว่าเป็นสื่อวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่หลากหลายในส่วนผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากและมากที่สุด

¹ นักศึกษาปริญญาโท คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี
Master's Degree Student, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
Lecturer, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

³ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
Lecturer, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ e-mail : issariya.than@kmutt.ac.th

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับ นักศึกษาปริญญาตรี สามารถนำไปประยุกต์ใช้และนำไปต่อยอดได้ในอนาคต

คำสำคัญ: การสังเคราะห์, ดิจิทัลคอนเทนต์, วิดีโอคอนเทนต์, เทคนิคการเล่าเรื่อง

ABSTRACT

This research aimed to synthesize the results of digital content development using storytelling techniques to promote awareness among undergraduate students in terms of content formats, as well as to synthesize the quality, perception outcomes, and satisfaction of the sample group toward the digital content. The study was conducted based on undergraduate research projects from the Department of Educational Communications and Technology, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi, during the years 2023–2025. Video content media were purposively selected for this research synthesis from studies published in national academic journals. A total of three studies were selected. The findings revealed that all selected media were short-form video content utilizing various storytelling techniques. Regarding the content quality evaluation conducted by experts, the results were rated at a good to very good level. The evaluation of media presentation quality by experts was also rated at a good to very good level. In terms of perception outcomes, the sample group demonstrated a high to highest level of perception, while the satisfaction evaluation results were at a high to highest level as well. Therefore, it can be concluded that the development of digital content using storytelling techniques to promote awareness among undergraduate students can be effectively applied and further developed in future studies and practices.

Keywords: Synthesis, Digital Content, Video Content, Storytelling Techniques

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน การสื่อสารและการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้เรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลาย ทั้งในด้านการเรียน การสื่อสาร และการรับข้อมูลข่าวสาร (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2569)

ซึ่งส่งผลให้ดิจิทัลคอนเทนต์ กลายเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่ใช้ในการศึกษา และสามารถสร้างการรับรู้ได้มากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ แต่ดิจิทัลคอนเทนต์จำนวนมากยังคงพบปัญหาด้านการออกแบบที่ยังขาดความน่าสนใจ และไม่ดึงดูดใจแก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้การเรียนรู้เกิดความน่าเบื่อและไม่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การรับรู้และการจดจำน้อยลง (Dwivedi et al., 2023) ดังนั้น การนำเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) มาผสมผสานเข้ากับดิจิทัลคอนเทนต์จึงเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมเนื่องจากสามารถเชื่อมโยงเนื้อหา อารมณ์ ประสบการณ์ของผู้รับสาร โดย Melanie และคณะได้กล่าวไว้ว่า หัวใจสำคัญของเทคนิคการเล่าเรื่องอยู่ที่แนวคิดการโน้มน้าวผ่านเรื่องเล่า (Narrative Persuasion) ซึ่งแตกต่างจากสื่อสารแบบให้ข้อมูลทางตรง คือ การเล่าเรื่องจะช่วยให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมทางจิตใจต่อเนื้อหา โดยไม่ทำให้รู้สึกถูกชักจูงหรือถูกบังคับให้เชื่อ ส่งผลให้เกิดการเปิดรับสารมากขึ้น และลดการต่อต้านที่เกิดขึ้นในการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา เทคนิคนี้จึงมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรมของผู้รับสารในระยะยาว และอีกหนึ่งกลไกสำคัญของเทคนิคการเล่าเรื่อง คือ ทำอย่างไรให้ผู้รับสารสามารถเข้าไปสู่ในโลกของเรื่องเล่าได้ ซึ่งเป็นภาวะที่ผู้รับสารรู้สึกเหมือนตนเองได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการเหตุการณ์นั้น ๆ เมื่อเกิดภาวะนี้ขึ้น ผู้รับสารจะมีสมาธิและเริ่มมีความสนใจต่อเนื้อหาเพิ่มขึ้น ส่งผลให้การสื่อสารนั้นเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Melanie C. Green et al., 2022) ในงานวิจัยครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้เลือกนำสื่อวิดีโอคอนเทนต์มาใช้สังเคราะห์งานวิจัย โดยทำการเลือกจากงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติที่อยู่ในฐาน TCI 2 ขึ้นไป ของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่า มีจำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง แต่ทำการคัดเลือกมาจำนวน 3 เรื่อง ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และเกณฑ์การคัดเลือก คือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับบทความของผู้วิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า การใช้สื่อวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และการรับรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ (พงศกร ปะภิระนัง และ คชาภฤช เหลี่ยมไธสง, 2568) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวโน้มของผู้เรียนยุคใหม่ที่นิยมรับชมสื่อวิดีโอคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) และความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อ ดังนั้น การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีจึงเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ เนื่องจากสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคดิจิทัล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือต่อยอดในการพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนรู้และการสื่อสารในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในครั้งนี้ประกอบไปด้วยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์

ในยุคปัจจุบันเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ และอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้ ความบันเทิง หรือการโน้มน้าวพฤติกรรมของผู้รับสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ดิจิทัลคอนเทนต์ในปัจจุบันได้พัฒนาไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งได้ถูกนำมาใช้กับการเรียนการสอน การเรียนการสอนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้รับสาร ทำให้เกิดการจดจำที่ดียิ่งขึ้น โดยเน้นการสร้างเนื้อหาที่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะบุคคล หลักสำคัญในการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ โดยผู้สร้างจำเป็นต้องศึกษาพฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นอันดับแรก แล้วนำมาออกแบบและพัฒนาเนื้อหาให้เหมาะสม ซึ่งจะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม (Engagement) และประสิทธิภาพของการสื่อสาร (Chaffey & D., & Ellis-Chadwick, 2022) การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในปัจจุบันไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการนำเสนอข้อมูลเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ การมีส่วนร่วม และการตอบสนองต่อผู้ใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการสื่อสารในยุคดิจิทัล

2. แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการเล่าเรื่อง

เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ถือเป็นแนวคิดสำคัญที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากพฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้รับสารไม่ได้ต้องการเพียงข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่ยังต้องการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ความรู้สึก และความเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่รับชม เทคนิคการเล่าเรื่องจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีการแข่งขันด้านเนื้อหาสูงและระยะเวลาความสนใจของผู้ชม การเล่าเรื่องเป็นกระบวนการนำเสนอเนื้อหาผ่านโครงสร้างของเรื่องราว ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ตัวละคร เหตุการณ์ ปัญหา ความขัดแย้ง อารมณ์ และบทสรุป เพื่อทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและสามารถจดจำข้อมูลได้ง่ายขึ้น (พงศกร ปะภิระนัง และ คชาภุช เหลี่ยมโธสง, 2568) การเล่าเรื่องที่ดียังจะช่วยเปลี่ยนข้อมูลทั่วไปให้กลายเป็นประสบการณ์ที่มีความหมาย ส่งผลให้ผู้รับสารเกิดการรับรู้ เข้าใจ และเกิดความประทับใจต่อเนื้อหาได้มากกว่าการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา การเล่าเรื่องในดิจิทัลคอนเทนต์ยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการรับรู้ (Perception) ของผู้รับสาร เนื่องจากเรื่องราวสามารถช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้ข้อมูลที่ซับซ้อนเข้าใจง่ายขึ้น โดยเฉพาะการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอสั้นสามารถส่งผลต่อการจดจำเนื้อหาในระยะยาว (ศูนย์พัฒนากลยุทธ์ทางธุรกิจ, 2567) เห็นได้ว่าเทคนิคการเล่าเรื่องมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากสามารถช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการสร้างความเข้าใจ การจดจำ และการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร

3. แนวคิดเกี่ยวกับการสังเคราะห์งานวิจัย

การสังเคราะห์งานวิจัย (Research Synthesis) เป็นกระบวนการรวบรวม วิเคราะห์ และบูรณาการผลการศึกษาจากงานวิจัยหลายเรื่องอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงภาพรวมที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถ

นำไปใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้หรือการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสังเคราะห์งานวิจัยช่วยลดความซ้ำซ้อนของการศึกษา และเพิ่มความชัดเจนในการอธิบายประเด็นปัญหาที่ซับซ้อน (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ในที่นี้คือ การสังเคราะห์ผลพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยทำการเลือกจากงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติที่อยู่ในฐาน TCI 2 ขึ้นไป ของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่า มีจำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง แต่ทำการคัดเลือกมาจำนวน 3 เรื่อง ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และเกณฑ์การคัดเลือก คือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับบทความของผู้วิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในด้านลักษณะและรูปแบบเนื้อหา
2. เพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง

สมมุติฐานการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่างานวิจัยมีคุณภาพในระดับดี มีผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างในระดับมาก และมีความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาจากผลงานวิจัยระดับปริญญาตรีของสาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในปีพ.ศ. 2566 - 2568 ผู้วิจัยได้ทำการเลือกสื่อวิดีโอคอนเทนต์มาใช้ในการสังเคราะห์งานวิจัยครั้งนี้ โดยทำการเลือกจากงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติที่อยู่ในฐาน TCI 2 ขึ้นไป พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และจากเกณฑ์การคัดเลือก คือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิดีโอคอนเทนต์ร่วมกับใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับบทความของผู้วิจัย จึงมีงานวิจัยที่เข้าเกณฑ์จำนวนทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่

1. การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566) งานวิจัยเรื่องที่ 1

2. การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ, 2568) งานวิจัยเรื่องที่ 2

3. การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อประชาสัมพันธ์ KMUTT BOOK STORE บนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก (พรปภัสสร ปริญญาญกุล และคณะ, 2568) งานวิจัยเรื่องที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กำหนดประเด็นในผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ใน 5 ประเด็น ได้แก่

- 1) ลักษณะรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์
- 2) เนื้อหาดิจิทัลคอนเทนต์
- 3) คุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์
- 4) ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้
- 5) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้

2. ศึกษางานวิจัยที่นำมาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ค้นพบตามประเด็นที่กำหนดไว้

ผลการวิจัย

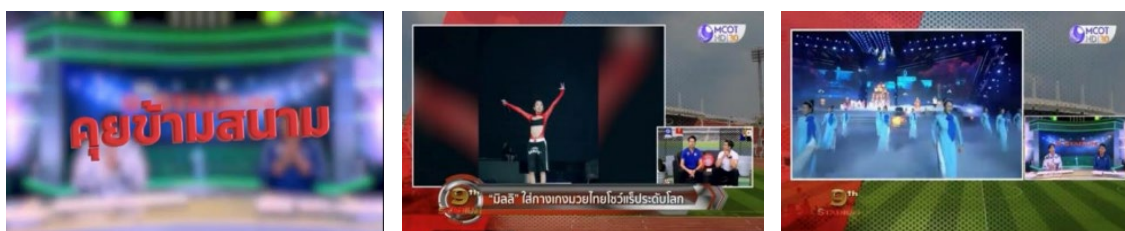
ผลจากการสังเคราะห์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังต่อไปนี้

1. ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์

งานวิจัย	ลักษณะและรูปแบบของสื่อดิจิทัลคอนเทนต์
งานวิจัยเรื่องที่ 1	เป็นคลิปวิดีโอโปรโมทรายการ 9th stadium ประกอบด้วยเนื้อหาทั้งหมด 4 ส่วน แบ่งตามช่วงรายการ 4 ช่วง ได้แก่ ค่ายข้ามสนาม พักครึ่งเวลา เทียวไทยหัวใจสปอร์ต และสปอร์ตแฮชแท็ก โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit ตามเนื้อหาของช่วงรายการ จำนวน 1 คลิป ระยะเวลา 1.40 นาที

จากตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์พบว่า งานวิจัยทุกชิ้นเป็นวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น ความยาวประมาณ 4 นาที และทุกเรื่องใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป



รูปที่ 1 คลิปวิดีโอโปรโมทรายการ 9th Stadium แบ่งตามช่วงรายการ ได้แก่ ค่อยๆข้ามสนาม พักครึ่งเวลา เทียวไทยหัวใจสปอร์ต และสปอร์ตแซทเทก โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit



รูปที่ 2 คลิปวิดีโอคอนเทนต์รายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews และภาพกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews





รูปที่ 3 คลิปวิดีโอคอนเทนต์ประชาสัมพันธ์ KMUTT BOOK STORE จำนวน 4 คอนเทนต์ ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok

2. ผลการสังเคราะห์เนื้อหาของดิจิทัลคอนเทนต์

ตารางที่ 2 ผลการสังเคราะห์เนื้อหาของดิจิทัลคอนเทนต์

งานวิจัย	เนื้อหาของสื่อดิจิทัลคอนเทนต์
งานวิจัยที่ 1	เป็นการสร้างการรับรู้โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9 th Stadium
งานวิจัยที่ 2	เป็นการสร้างการรับรู้โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
งานวิจัยที่ 3	เป็นการประชาสัมพันธ์ KMUTT BOOK STORE โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Simon Sinek's Golden Circle, แบบ Problem-Agitate-Solve และแบบ Before-After-Bridge บนแพลตฟอร์ม TikTok

จากตารางที่ 2 ผลการสังเคราะห์เนื้อหาพบว่า เป็นเนื้อหาที่สร้างการรับรู้แก่กลุ่มตัวอย่างโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ แบบ Feature Advantage Benefit, แบบ Simon Sinek's Golden Circle, แบบ Problem-Agitate-Solve และแบบ Before-After-Bridge

3. ผลการสังเคราะห์คุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไปและเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์ และเทคนิคการเล่าเรื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และด้านสื่อการนำเสนอ จำนวน 3 ท่าน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนด้านละ 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.67	0.48	ดี
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.54	0.79	ดีมาก
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.80	0.41	ดีมาก

ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนด้านละ 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.72	0.45	ดีมาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.44	0.19	ดี
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.42	0.55	ดี

จากตารางที่ 3 และตารางที่ 4 ผลการสังเคราะห์คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของวิดีโอคอนเทนต์พบว่า ผลการประเมินคุณภาพดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี-ดีมาก และคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดี-ดีมาก

4. ผลการสังเคราะห์การประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 5 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง (n=30)

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับการรับรู้
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.43	0.66	มาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.51	0.17	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.81	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีพัฒนาขึ้น พบว่าอยู่ในระดับมาก-มากที่สุด

5. ผลการสังเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง (n=30)

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.40	0.66	มาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.75	0.39	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.83	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ผลการสังเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น พบว่าอยู่ในระดับมากและมากที่สุด

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้ผลิตสื่อสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ให้มีความน่าสนใจและตรงกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เหมาะสม
2. สถาบันการศึกษาสามารถนำไปปรับใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเข้ากับสื่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการพัฒนาเครื่องมือประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษาได้

สรุปและอภิปรายผล

จากการสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่าดิจิทัลคอนเทนต์ที่สร้างขึ้นมีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะเป็นวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้นความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยมีการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit คือ การเล่าถึงคุณประโยชน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องการรับรู้ว่าสิ่ง

นั้นตอบสนองความต้องการหรือไม่ การเล่าเรื่องแบบ Simon Sinek's Golden Circle จุดเด่นคือ ใช้สร้างแรงบันดาลใจและความเชื่อมโยงทางอารมณ์ การเล่าเรื่องแบบ Problem-Agitate-Solve คือ การกระตุ้นปัญหาแล้วเสนอทางแก้ไข เป็นการดึงดูดความสนใจได้ดี เหมาะกับคอนเทนต์สั้นๆ และการเล่าเรื่องแบบ Before-After-Bridge คือการเปรียบเทียบก่อน-หลัง แล้วเชื่อมด้วยทางออก จุดเด่นคือทำให้ผู้ชมเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน ดังนั้นแนวทางในการทำวิจัยการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในครั้งถัดไปจึงสามารถนำประเด็นต่าง ๆ มาพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยผสมเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีได้ตามเหมาะสม ด้วยเหตุนี้การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการเพิ่มการรับรู้และสร้างความเข้าใจต่อผู้รับชมดิจิทัลคอนเทนต์ ที่ผู้ผลิตคอนเทนต์ทุกคนควรเลือกใช้ ผลจากการประเมินคุณภาพของการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่าผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี-ดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมาก-มากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมาก-มากที่สุด โดยวิดีโอคอนเทนต์ทั้ง 3 เรื่องใช้หลักการออกแบบตามแนวทาง ADDIE Model (Branch, 2009) มาประยุกต์ใช้ ดังนี้ 1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาความต้องการขององค์กรและนำมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา 2) ขั้นการออกแบบ (Design) กำหนดรูปแบบและวิธีในการนำเสนอสื่อ 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) นำรูปแบบของสื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และทำการปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม จากนั้นนำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอทำการตรวจสอบ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อไปเผยแพร่ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) โดยประเมินผลการรับรู้และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ซึ่งกระบวนการดังกล่าวทำให้ได้สื่อที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นอยู่ในคุณภาพดีสามารถส่งเสริมการรับรู้และความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องที่นำมาศึกษาได้ดำเนินการผลิตวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยทำการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เนื่องจากในยุคปัจจุบันมีการเผยแพร่ข่าวสารกันอย่างรวดเร็ว และสื่อต่าง ๆ เริ่มเข้ามามีบทบาทกับผู้คนในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ดิจิทัลคอนเทนต์กลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ดังนั้นการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ในยุคปัจจุบัน ควรทำการออกแบบโดยใช้เทคนิคในการเล่าเรื่องเสริมเข้าไปด้วย เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และความเข้าใจในสื่อมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาสื่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างมีคุณภาพ ผู้จัดทำควรนำเสนอในรูปแบบวิดีโอสั้น ความยาวไม่เกินชุดละ 5 นาที และเสริม

เพิ่มเติมด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและการดึงดูดต่อเนื้อหาการนำเสนอ ทั้งนี้เทคนิคดังกล่าวต้องทำการศึกษาเพิ่มเติมและมีการนำมาใช้อย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้เทคนิคการเล่าเรื่องนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. การผลิตดิจิทัลคอนเทนต์สามารถทำการเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ได้หลากหลายช่องทาง ดังนั้นฝ่ายประชาสัมพันธ์ของสถาบันการศึกษาควรทำวิดีโอคอนเทนต์ที่มีการนำเสนอแบบใหม่ เพื่อไม่ให้ซ้ำแบบเดิม อาจจะเป็นการสร้างวิดีโอคอนเทนต์โดยการใช้เทรนด์ ณ ตอนนั้นเข้ามาช่วยในการดึงดูดความสนใจของกลุ่มนักศึกษา หากเลือกใช้นักศึกษาที่มียอดผู้ติดตามสูงหรืออินฟลูเอนเซอร์ของสถาบันเข้ามาร่วมในวิดีโอคอนเทนต์อาจจะเพิ่มการมีส่วนร่วมในคอนเทนต์นั้น ๆ ได้

บรรณานุกรม

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญญาญกุล, เตชิต เสาะแสวง และ ธนกร มนตรีพิศุทธิ์. (2566). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*, 3(1), 53-66
- จารุวรรณ ไกรลาศ, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญญาญกุล และ ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์. (2568). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารเซนต์จอห์น (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 27(40), 279-294
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- พงศกร ปะกิระนัง และ คชาภุช เหลี่ยมไธสง. (2568). การเล่าเรื่องแบบผสมผสานผ่านวิดีโอประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคามที่มีผลต่อการรับรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนบนโซเชียลมีเดีย. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 30(1), 63-79
- พรปภัสสร ปริญญาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พงษ์พัชรินทร์ พุฒวัฒนะ, คริษฐา พรหมมา, ชลิดาวรรณ วงษ์น้อย และ อีรดา เอี่ยมสำอางค์. (2568). การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์ KMUTT BOOK STORE บนแพลตฟอร์มดิจิทัล. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 24(1), 100-119

ศูนย์พัฒนากลยุทธ์ทางธุรกิจ. (2567, 10 ธันวาคม). 7 เทคนิคการเล่าเรื่องให้น่าจดจำเพื่อเปลี่ยนการนำเสนอของคุณให้ทรงพลัง. <https://www.sbdc.co.th/knowledge/article/266/7>

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2569, 26 กุมภาพันธ์). สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน. https://www.nso.go.th/nsoweb/nso/survey_detail/jj?set_lang=th#gsc.tab=0

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). *Digital marketing: Strategy, implementation and practice* (8th ed.). Pearson.

Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Ismagilova, E., Aarts, G., Coombs, C., Crick, T., & Williams, M. D. (2021). Artificial intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57, 101994.

Green, M. C., Fitzgerald, K., & Strange, J. J. (2022). Narrative persuasion and storytelling in digital contexts. *Current Opinion in Psychology*, 44, 10–15.