

การสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์

บนแพลตฟอร์มออนไลน์

Synthesizing the Outcomes of Metaverse Exhibition Development for Public Relations on Online Platforms

ศักดิ์สิทธิ์ อับดุลรามัญ^{1*} พรปภัสสร ปริญชาญกล² และ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์³Saksit Abdulraman^{1*} Pornpapatsorn Princhankol ² and Kuntida Thamwipat³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ในด้านลักษณะและรูปแบบ เนื้อหา ตลอดจนเพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการ โดยศึกษาจากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์ ด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการโดยนักศึกษาระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี 2566-2569 พบว่า มีจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะและรูปแบบของสื่อเป็นการนำเสนอนิทรรศการบนแพลตฟอร์ม Spatial.io ผ่านชุดสื่อดิจิทัลประเภทวิดีโอ อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก ควบคู่กับการใช้กิจกรรมการสื่อสารหรือผ่านเกม (Game-based Learning) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด จึงสรุปได้ว่า การพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อ

¹ นักศึกษาปริญญาโทคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

^{2,3} รองศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

¹ Graduate Student, Department of Educational Communications and Technology, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology

^{2,3} Associate Professor Dr., Department of Educational Communications and Technology, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ e-mail : saksit.abdu@kmutt.ac.th

การประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีคุณภาพ

คำสำคัญ: การสังเคราะห์, นิทรรศการบนเมตาเวิร์ส, กิจกรรมการสื่อสาร

Abstract

The objective of this research aimed to synthesize the outcomes of developing a metaverse exhibition for public relations on online platforms to enhance awareness, specifically focusing on its characteristics, formats, and content, as well as to synthesize the quality, awareness, and satisfaction of the sample group regarding the exhibition development. The study examined relevant research on the development of metaverse exhibitions for public relations by employing a purposive sampling method to select publications produced by undergraduate and master's students in the field of Educational Communications and Technology, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi, during the years 2023–2026, revealed a total of three studies. The findings revealed that the characteristics and formats of the media involved presenting exhibitions on the Spatial.io platform through sets of digital media, including videos, infographics, and motion graphics, coupled with communication activities or Game-based Learning. The expert evaluation indicated that the content quality and the media presentation quality evaluated by experts was also rated at a good to very good level. The sample group's perception and satisfaction were both rated at the highest level. Furthermore, the satisfaction of the sample group was at the highest level. In conclusion, the development of a metaverse exhibition for public relations on online platforms to enhance awareness can be effectively applied as a quality communication and public relations tool.

Keywords: Synthesis, Metaverse Exhibition, Communication activities

บทนำ

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาล ทั้งด้านการใช้ชีวิต การทำงาน และการศึกษา เทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือที่มีความจำเป็นมากที่จะช่วยขับเคลื่อนการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารหรือข้อมูลของผู้คนได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเดิม ไปสู่

แพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น โดยปัจจุบันคนรุ่นใหม่ ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยี โดยคุ้นเคยกับการเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากอย่างรวดเร็ว และมักชื่นชอบเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย ด้วยเหตุนี้ การสื่อสารองค์กรและการประชาสัมพันธ์จึงต้องปรับตัวให้ทันสมัย โดยหันมาใช้นำเสนอในรูปแบบดิจิทัล เช่น วิดีโอคลิป โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2568)

นอกจากนี้ การรวมกันระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนได้ก้าวไปสู่การพัฒนาเมตาเวิร์ส (Metaverse) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง 3 มิติ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างอวตาร (Avatar) เพื่อเข้ามาทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์ และเรียนรู้ร่วมกันได้เสมือนอยู่ในพื้นที่เดียวกัน การนำเทคโนโลยีเมตาเวิร์ส เช่น แพลตฟอร์ม Spatial.io มาประยุกต์ใช้ในการจัดนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส จึงกลายเป็นแนวทางใหม่ที่ได้รับคามนิยม เนื่องจากสามารถแก้ไขข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความรู้และข่าวสารได้อย่างสะดวกสบาย และมีประสบการณ์ร่วมที่เหมือนจริงมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้นิทรรศการบนโลกเสมือนจริงสามารถดึงดูดความสนใจและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการรับรู้ การบูรณาการ กิจกรรมการสื่อสารแบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เช่น การตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot! เข้ามาเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม รู้สึกท้าทาย สนุกสนาน และลดความตึงเครียด ส่งผลให้สามารถจดจำเนื้อหาและบรรลุวัตถุประสงค์ของการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น (Kaewsomnues et al, 2023)

เครื่องมือที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์สถานศึกษาเปรียบเสมือนตัวกลางสำคัญในการส่งต่อข้อมูลข่าวสารจากสถานศึกษาไปสู่ประชาชน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) สื่อบุคคล เป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เช่น การพบปะพูดคุยหรือการประชุม 2) สื่อมวลชน เช่น สิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ และ 3) สื่อสมัยใหม่ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มออนไลน์ถือเป็นเครื่องมือเชิงรุกที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากสามารถนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง รวดเร็ว และทันต่อสถานการณ์ โดยสถานศึกษาควรโพสต์ข้อความและรูปภาพอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสื่อสารข้อมูลสำคัญ เช่น หลักสูตร กิจกรรมของโรงเรียนที่ได้จัดขึ้น การประชาสัมพันธ์ข้อมูลของโรงเรียน (ศิวกร อินญา และคณะ, 2568)

ด้วยความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ จึงได้สังเคราะห์งานวิจัยดังกล่าวเพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อพัฒนาคุณภาพของนิทรรศการและกิจกรรมการสื่อสารบนเมตาเวิร์ส เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิจัยต่อไป โดยนำแนวทางการสังเคราะห์งานวิจัย จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงดำเนินการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยพิจารณาในด้านลักษณะและรูปแบบ เนื้อหา คุณภาพ ผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้ติดตามทางเพจเฟซบุ๊กแฟนเพจ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของผู้วิจัยในเฟสต่อไป จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนงานวิจัยที่นำมาใช้ในการสังเคราะห์ ซึ่งมีจำนวนเพียง 3 เรื่อง โดยมีสาเหตุมา

จากการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัยที่มีความเฉพาะเจาะจง กล่าวคือ เป็นการคัดกรองเฉพาะผลงานวิจัยของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่ได้ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ (TCI กลุ่มที่ 2 ขึ้นไป) หรือระดับนานาชาติ (Scopus) ในช่วงปี พ.ศ. 2566 – 2569 เท่านั้น ด้วยจำนวนข้อมูลที่จำกัดและเป็นบริบทเฉพาะกลุ่ม ผลสรุปและข้อค้นพบที่ได้จากการสังเคราะห์ในครั้งนี้จึงอาจยังไม่ครอบคลุมในทุกมิติ และไม่อาจนำไปสรุปอ้างอิง (Generalize) กับบริบทขององค์กรอื่นได้ทั้งหมด ซึ่งผู้อ่านควรพิจารณาและนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ด้วยความรอบคอบ

บททวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. นิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

นิทรรศการบนเมตาเวิร์สเป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่น การให้ความรู้ การประชาสัมพันธ์ หรือการส่งเสริมการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร โดยลักษณะของนิทรรศการจะมีความแตกต่างกันไปตามประเภทของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและมอบประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถโต้ตอบและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ทำให้การสื่อสารและประชาสัมพันธ์บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kaewsomnues et al., 2023; Srisutitada et al., 2026)

2. กิจกรรมการสื่อสาร

กิจกรรมการสื่อสาร เป็นเครื่องมือสำคัญที่เป็นกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเมื่อนำมาจัดควบคู่กับการชมนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส จะช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และช่วยให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตลอดจนจดจำเนื้อหาสาระสำคัญได้อย่างมีประสิทธิภาพในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกม การถาม-ตอบปัญหา เป็นต้น (Kaewsomnues et al., 2023; Srisutitada et al., 2026)

3. การสังเคราะห์งานวิจัย

การสังเคราะห์งานวิจัยเป็นกระบวนการบ่งชี้เป้าหมายและรวบรวมเนื้อหาสารจากงานวิจัยหลายแหล่งอย่างเป็นระบบ เพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบและสังเคราะห์ผลด้วยระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสม อันจะนำไปสู่การขยายขอบเขตทางวิชาการและการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (อลงกต คชสาร, 2567) ในที่นี้คือ การสังเคราะห์ผลการพัฒนานวัตกรรมนิทรรศการเสมือน (Metaverse Exhibition) ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้และการฉลาดรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาและประชาชนทั่วไป จากงานวิจัยที่เลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารระดับชาติและนานาชาติ ในรอบ 5 ปีการศึกษาที่ผ่านมาของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง

วัตถุประสงค์

1. ศึกษางานวิจัยเพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ด้านลักษณะ รูปแบบ และเนื้อหา
2. ศึกษางานวิจัยเพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

สมมติฐาน

1. ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่างานวิจัยอยู่ในระดับดี มีผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาจากผลงานวิจัยของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในช่วงปี พ.ศ. 2566 – 2569 พบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการบนโลกเสมือนจริงและดิจิทัลคอนเทนต์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร จำนวน 5 เรื่อง ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกรายงานวิจัย (Inclusion and Exclusion Criteria) ดังนี้

1. เกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria) เลือกเฉพาะผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติที่อยู่บนฐาน TCI กลุ่มที่ 2 ขึ้นไป และวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่อยู่บนฐาน Scopus

2. เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria) คัดออกงานวิจัยที่เผยแพร่เพียงในเอกสารสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ (Proceedings) หรือตีพิมพ์ในฐานข้อมูลที่ไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากเกณฑ์ดังกล่าว ทำให้มีงานวิจัยถูกคัดออกจำนวน 2 เรื่อง จึงเหลือผลงานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกมาใช้ในการสังเคราะห์ จำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่

1. การพัฒนาชุดดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีบนเมตาเวิร์ส (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2568) (งานวิจัยเรื่องที่ 1)

2. The Development of a Metaverse Exhibition with Communication Activities to Enhance Digital Information Literacy on GO Green via the MCOT Throughout Thailand Facebook Page (Srisutitada et al., 2026) (งานวิจัยเรื่องที่ 2)

3. Development of an e-exhibition in conjunction with a game-based learning communication activity (Kaewsomnues et al., 2023) (งานวิจัยเรื่องที่ 3)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กำหนดประเด็นในการสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ แบ่งออกเป็น 5 ประเด็น ได้แก่

1.1 ลักษณะและรูปแบบของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

1.2 เนื้อหาของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

1.3 คุณภาพของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

1.4 ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

1.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

2. ศึกษางานวิจัยที่นำมาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ค้นพบตามประเด็นที่กำหนดไว้

ผลการวิจัย

ผลจากการสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ดังต่อไปนี้

1. ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

ตารางที่ 1 ลักษณะและรูปแบบของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

งานวิจัย	ลักษณะและรูปแบบของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	เป็นชุดดิจิทัลคอนเทนต์บนพื้นที่แพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง (Metaverse) ประกอบด้วยสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก จำนวน 5 ชิ้น และคลิปวิดีโอจำนวน 5 คลิป เพื่อประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับ
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	เป็นนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส (Metaverse exhibition) นำเสนอร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารออนไลน์ในรูปแบบเกมถาม-ตอบ (Quiz-based Game) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัลด้านสิ่งแวดล้อม (Go Green)

3. งานวิจัยเรื่องที่ 3

เป็นนิทรรศการอิเล็กทรอนิกส์ (E-exhibition) บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส นำเสนอผ่านสื่อ 3 รูปแบบ ได้แก่ วิดีโอ อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก พร้อมเสียงบรรยาย บูรณาการร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot!

จากตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของสื่อและกิจกรรมพบว่า งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องมุ่งเน้นการจัดแสดงและนำเสนอเนื้อหาผ่านพื้นที่แพลตฟอร์มโลกเสมือนจริงหรือเมตาเวิร์ส (Metaverse) โดยใช้สื่อดิจิทัลคอนเทนต์ที่หลากหลาย อาทิ โปสเตอร์อินโฟกราฟิก วิดีโอคลิป และโมชันกราฟิก อีกทั้งงานวิจัยส่วนใหญ่ยังมีการบูรณาการเนื้อหาพร้อมกับกิจกรรมการสื่อสารในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) หรือเกมถามตอบออนไลน์ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและส่งเสริมประสิทธิภาพในการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 1 การใช้นิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับ

โดยใช้ชุดดิจิทัลคอนเทนต์

ที่มา : กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (2568)



รูปที่ 2 การใช้นิทรรศการบนเมตาเวิร์สส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล

ด้านสิ่งแวดล้อม (Go Green) โดยใช้กิจกรรมการสื่อสารรูปแบบเกมถาม-ตอบ

ที่มา : Srisutitada et al. (2026)



รูปที่ 3 การใช้นิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมการรับรู้ Green Nudges โดยใช้กิจกรรมการสื่อสารรูปแบบแบบเกมเป็นฐานผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot!
ที่มา : Kaewsomnues et al. (2023)

2. ผลการสังเคราะห์เนื้อหาของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

ตารางที่ 2 เนื้อหาของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

งานวิจัย	เนื้อหาของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	เป็นการนำเสนอเนื้อหาเพื่อประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับ ประกอบด้วย 5 โครงการ ได้แก่ โครงการปฐมนิเทศ โครงการไหว้ครู โครงการประดับเนคไทและเข็มพระมหามงกุฎ โครงการถวายสัตย์ปฏิญาณ และโครงการเฟรชชีเกมส์ (Freshy GAME)
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	เป็นการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัลด้านสิ่งแวดล้อม (Go Green) ประกอบด้วยเนื้อหา 3 ด้านหลัก ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูล การประเมินข้อมูล และการใช้ข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลด้าน Go Green
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	เป็นการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการรับรู้แนวคิดการสะกิดพฤติกรรมสีเขียว (Green Nudges) ประกอบด้วยองค์ความรู้ 4 มิติ ได้แก่ การรักษอาหาร การรักษการเดินทาง การรักษพลังงานและน้ำ และการรักษาที่จะลด

จากตารางที่ 2 ผลการสังเคราะห์เนื้อหาพบว่า เป็นเนื้อหาที่มุ่งเน้นการสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน โดยงานวิจัยเรื่องที่ 1 เน้นเนื้อหาเพื่อการประชาสัมพันธ์กิจกรรมเสริมหลักสูตรของมหาวิทยาลัยเพื่อให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม งานวิจัยเรื่องที่ 2 และ 3 มุ่งเน้นเนื้อหาด้านการให้ความรู้และการณรงค์เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและพลังงาน

3. ผลการสังเคราะห์คุณภาพของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับด้านการประชาสัมพันธ์ การวัดผล หรือสื่อการนำเสนอ ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ข้างต้น เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของสื่อ จำนวนด้านละ 3 ท่าน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.63	0.49	ดีมาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.33	0.70	ดี
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.78	0.42	ดีมาก

ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.41	0.69	ดี
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.44	0.50	ดี
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.56	0.50	ดีมาก

จากตารางที่ 3 และ 4 ผลการสังเคราะห์คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีถึงดีมาก และคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีถึงดีมาก

4. ผลการสังเคราะห์การประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

ตารางที่ 5 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับการรับรู้
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.59	0.69	มากที่สุด
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.66	0.48	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.35	0.35	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์พบว่า ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

5. ผลการสังเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.69	0.53	มากที่สุด
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.74	0.44	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.55	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ผลการสังเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่ได้รับ

การสังเคราะห์งานวิจัยจากบทความทั้ง 3 ฉบับ ทำให้เห็นถึงประโยชน์ในยุคที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมและกลยุทธ์ที่จะขับเคลื่อนสังคมอย่างยั่งยืน โดยผลจากการศึกษานำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบนิทรรศการเสมือน (Metaverse Exhibition) ที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้สมจริง (Immersive Experience) และทำลายขีดจำกัดด้านพื้นที่ ซึ่งเมื่อบูรณาการร่วมกับกิจกรรมสื่อสารเชิงรุกและเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) จะสามารถยกระดับการรับรู้ ความพึงพอใจ และข้อมูลข่าวสารที่ต้องการส่งให้ถึงผู้รับสาร โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ นอกจากนี้ กระบวนการสังเคราะห์ยังเป็นกลไกสำคัญในการกำหนดแนวทางปฏิบัติเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ ตลอดจนการจัดทำกลยุทธ์และแนวทางที่เป็นรูปธรรมสำหรับองค์กรและสถานศึกษา เพื่อการผลิตกำลังคนตอบโจทย์ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการสื่อสารสาธารณะที่มีประสิทธิภาพในอนาคต

สรุปและอภิปรายผล

สรุป

จากการสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง 3 มิติ (Metaverse) ประกอบด้วยสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น โปสเตอร์อินโฟกราฟิก วิดีโอคลิป และโมชันกราฟิก โดยรูปแบบการนำเสนอมีการบูรณาการร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของเนื้อหา ได้แก่ กิจกรรมการสื่อสารแบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และกิจกรรมเกมถาม-ตอบออนไลน์ (Quiz-based Game) เนื้อหามุ่งเน้นการสร้างการรับรู้ในประเด็นที่องค์การให้ความสำคัญ อาทิ การประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับ (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2568) ดังนั้น แนวทางในการทำวิจัยและการพัฒนาสื่อในครั้งต่อไป จึงสามารถนำรูปแบบการจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริงผสานกับกิจกรรมเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม

ผลจากการประเมินคุณภาพของการสังเคราะห์ผลการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2568)

อภิปรายผล

ผลจากการประเมินคุณภาพของการพัฒนานิทรรศการบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด

โดยสรุปได้ว่า เนื่องจากงานวิจัยทั้ง 3 เรื่อง มีกระบวนการพัฒนาสื่อดิจิทัล (Digital Content Development) อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (พรปภัสสร ปริญาญกุล และคณะ, 2567) ที่ยืนยันว่าการประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอนช่วยสร้างสื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เนื้อหามีความถูกต้องและสื่อความหมายได้ชัดเจน

นอกจากนี้ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเพิ่มสูงขึ้น เกิดจากการออกแบบนิทรรศการบนเมตาเวิร์ส (Metaverse Exhibition) ที่มีการจัดวางองค์ประกอบและนำเสนอเนื้อหาบนพื้นที่โลกเสมือนจริงอย่างเป็นหมวดหมู่และมีลำดับขั้นตอน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและรองรับการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คม กันชูลี, 2567) ผนวกกับการบูรณาการนิทรรศการเข้ากับกิจกรรมการสื่อสาร ในรูปแบบเกมถาม-ตอบ และการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้รับสารเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้มีส่วนร่วมเชิงรุก (Active Learning) เกิดความ

สนุกสนานและลดความตึงเครียด ดังที่ (ณัฐนนท์ เกษตรเอี่ยม และคณะ, 2567) ได้กล่าวถึงจุดเด่นของสื่อเมตาเวิร์สว่าสามารถยกระดับการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ และทำให้ผู้ใช้งานเกิดประสบการณ์ตรง จึงเป็นเหตุผลให้นักประชาสัมพันธ์และผู้ผลิตสื่อในยุคใหม่ จำเป็นต้องมีทักษะในการบูรณาการเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเข้ากับบริบทการสื่อสาร ซึ่งจะช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและทำให้การสื่อสารข้อมูลสำคัญบรรลุผลตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะ

(1) การพัฒนานวัตกรรมสื่อบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำควรประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงร่วมกับการจัดกิจกรรมการสื่อสาร เช่น การใช้เกมถาม-ตอบ หรือการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อกระตุ้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วม โดยในการนำเสนอไปใช้งานช่วงต้น ควรมีการอธิบายรูปแบบการใช้งาน ขั้นตอนการเข้าใช้งาน แพลตฟอร์ม และประโยชน์ที่จะได้รับอย่างชัดเจน เพื่อดึงดูดความสนใจและทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพสูงสุด

(2) การพัฒนานวัตกรรมสื่อบนเมตาเวิร์สเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อต้นแบบในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลของสถาบันการศึกษาได้ เช่น ประวัติโรงเรียน การรับสมัครนักเรียน ดังนั้น จึงควรนำรูปแบบดังกล่าวไปขยายผลการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความแปลกใหม่และยกระดับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขวางและเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกล, ปิยนุช พันบาท, ภัทรวดี โจนกระโทก, และ พงษ์พัชรินทร์ พุทธิวัฒนะ. (2568). การพัฒนาชุดดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์ปฏิทินกิจกรรมเสริมหลักสูตรภาคบังคับสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีบนเมตาเวิร์ส. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*, 5(1), 42-57.
- คม กันชูลี. (2567). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land. *วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ*, 12(1), 55-68.
- ณัฐนนท์ เกษตรเอี่ยม, ภาสกร เรืองรอง, และ ชีรชัย เรืองบัณฑิต. (2567). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์

รูปแบบจักรวาลนฤมิตร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชา ออกแบบและเทคโนโลยี เรื่องเทคโนโลยีแก้ปัญหาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 26(1), 152-162.

พรปภัสสร ปริญาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, กชรัตน์ กลิ่นหอมกรุ่น, ปณิดา จงคำเกิง, และ ปวันรัตน์ สันโสภา. (2567). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง MELLOW POP อสมท บนกูเกิลไซต์. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*, 4(2), 15-29.

ศิวกร อินญา, ธนพล แก้วคำแจ้ง, วกร สีสัมฤทธิ์, สุพรรณ ประทุมชัย, และ ชีรพงษ์ จันทะเสน. (2568).

การบริหารการประชาสัมพันธ์สถานศึกษาอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมการอาชีวศึกษา*, 9(2), 162-171.

อลงกต คชสาร. (2567). ความรู้เบื้องต้นกระบวนการวิจัยเชิงสังเคราะห์. *วารสารเมธีวิจัย*, 1(4), 81-89.

Kaewsomnues, A., Jirachai, P., & Thamwipat, K. (2023). Development of an e-exhibition in conjunction with a game-based learning communication activity. *Science, Engineering and Health Studies*, 17, 23040014.

<https://doi.org/10.69598/sehs.17.23040014>

Srisutitada, P., Thamwipat, K., & Princhankol, P. (2026). The Development of a Metaverse Exhibition with Communication Activities to Enhance Digital Information Literacy on GO Green via the MCOT Throughout Thailand Facebook Page. *Studies in Media and Communication*, 14(1), 140-152. <https://doi.org/10.11114/smc.v14i1.7970>