

สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

Media Campaigns for Conservation of Art and Culture in Nakhon Si Thammarat History

สุนิษา คิดใจเดียว^{1*} โสภี แก้วชะภา² แสงจันทร์ เรืองอ่อน³ ปฐมพงษ์ ฉับพลัน⁴ และ วศิน เรืองนา⁵

Sunisa Kidjaideaw^{1*} sopee kaewchada² Sangjun Ruang-on³ Patompong Chabplan⁴ and
Wasin Ruengnak⁵

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช^{1,2,3,4,5}

Information technology, Faculty of Science and Technology at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University^{1,2,3,4,5}

E-Mail sunisa_kid@nstru.ac.th, sopee_kae@nstru.ac.th, sangjun_rua@nstru.ac.th, patompong_cha@nstru.ac.th,

6011428012@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ และ 3) เผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูป กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในภาคการศึกษาที่ 2/2563 โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช แบ่งเป็น 6 ตอน ได้แก่ การตั้งถิ่นฐาน สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงก์ สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยสิริธรรมนคร สมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา และสมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์ และยุคมหานครศรีธรรมราช ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D.=0.58) 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่เป็นนักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D.=0.43) และ 3) ผลเผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูปในระหว่างวันที่ 23 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 11 มิถุนายน 2564 มีผู้ให้ความสนใจ จำนวน 168 วิว และยอดไลค์ 52 ครั้ง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการรณรงค์เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมได้

คำสำคัญ: สื่อรณรงค์, แอนิเมชัน, ประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop media campaigns for conservation of art and culture in Nakhon Si Thammarat history, 2) investigate the satisfaction of media users, and 3) publicize media campaigns for conservation of art and culture in Nakhon Si Thammarat history through YouTube. The sample group was students who were studying in Nakhon Si Thammarat studies course at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University in the second semester of academic year 2020. The questionnaire was used to collect data from the sample group. The statistics used in the research were percentage, mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) media campaign for conservation of art and culture in Nakhon Si Thammarat history were divided into six parts: the settlement, prehistoric and early history, the historical period and Tam Porn Ling Kingdom, Sirithamma Nakhon era and Srivijaya kingdom, Sukhothai and Ayutthaya period, Thonburi period Rattanakosin period and the era of the municipality which had quality assessment results by animation experts and experts in the history

of Nakhon Si Thammarat was rated at a high level ($\bar{x} = 4.22$, S.D.=0.58), 2) the satisfaction of media users who were studying in the Nakhon Si Thammarat studies course was rated at a high level ($\bar{x} = 4.15$, S.D.=0.43), and 3) the publishing of media campaign to conserve Nakhon Si Thammarat history of art and culture via YouTube from May 23rd, 2021 - June 11th, 2021 found that the users were interested in 168 views and 52 likes which can be used in the campaign to conserve art and culture.

Keywords: Media Campaign, Animation, Nakhon Si Thammarat history

บทนำ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 มาตรา 27 วรรค 2 ที่ระบุว่า “ให้สถานศึกษาชั้นพื้นฐานมีหน้าที่จัดทำสาระของหลักสูตรตามวัตถุประสงค์ เพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อศึกษาต่อ” จึงทำให้ในปัจจุบันการศึกษาประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นได้ขยายขอบเขตออกไปอย่างกว้างขวางจากนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ของภาครัฐและภาคเอกชน รวมทั้งยังมีสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาหลายแห่งที่ได้บรรจุรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสำหรับให้นักศึกษาได้เลือกเรียน ซึ่งการศึกษาประวัติศาสตร์โดยเฉพาะประวัติศาสตร์เป็นการเรียนรู้ท้องถิ่น วิถีชีวิตของผู้คนตามพื้นที่ต่างๆ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะทำให้ผู้คนเกิดความสนใจและเรียนรู้ในประสบการณ์ของบรรพบุรุษว่า แต่เดิมในท้องถิ่นนั้นๆ มีการดำเนินชีวิตมาอย่างไร มีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้ท้องถิ่นมีความมั่นคง ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาได้สั่งสมวัฒนธรรมที่มีคุณค่าบางอย่างสืบทอดมาถึงปัจจุบัน การสืบสาวเรื่องราวประวัติศาสตร์และความเป็นมาของคนในท้องถิ่น ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่นำไปของชุมชนท้องถิ่น อันจะสามารถสร้างความผูกพันของคนในท้องถิ่น และเป็นการสร้างพลเมืองในทางอ้อมอย่างมีพลังมหาศาล เนื่องจากสำนึกร่วมที่คนมีต่อกันนั้นช่วยให้ท้องถิ่นมีพลเมืองที่รู้สึกเป็นเจ้าของ ไม่ใช่ใครจะมาทำอะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดผลเสียในพื้นที่ และการอ้างความเป็นเจ้าของนี้เองที่ทำให้เห็นการเรียกร้องหรือต่อสู้เพื่อการจัดการทรัพยากรในท้องถิ่น [1]

การนำประวัติศาสตร์มาใช้ในการพัฒนาท้องถิ่นมีหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อการสร้างความตระหนักและสำนึกถึงท้องถิ่น ต่อสู้กับอำนาจรัฐและทุนภายนอก เสริมสร้างการท่องเที่ยวโดยท้องถิ่น และเสริมสร้างการศึกษาของคนในท้องถิ่น [2] ดังนั้นมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชจึงได้กำหนดรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา ให้เป็นรายวิชาบังคับเรียนในหมวดศึกษาทั่วไป เพื่อให้นักศึกษาทุกคนของมหาวิทยาลัยได้ศึกษาประวัติศาสตร์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชที่มีประวัติมาอย่างยาวนาน การศึกษาวิชาดังกล่าวส่งผลให้นักศึกษามีความสนใจ ความผูกพัน การเรียนรู้ประสบการณ์ของบรรพบุรุษ สามารถนำองค์ความรู้ต่าง ๆ มาแก้ปัญหา และพัฒนาจังหวัดนครศรีธรรมราชต่อไป โดยคำว่า “นครศรีธรรมราช” น่าจะมาจากสร้อยพระนามของปฐมกษัตริย์ผู้ครองนครศรีธรรมราช คือพระเจ้าศรีธรรมโศกราช คำนี้ แปลความได้ว่า “นครอันงามสง่าแห่งพระราชาผู้ทรงธรรม” และธรรมของราชาแห่งนครนี้ก็คือ ธรรมแห่งพระพุทธศาสนา มีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์นับตั้งแต่ก่อนยุคประวัติศาสตร์ ซึ่งหมายถึงยุคสมัยที่ผู้คนแถบนั้นยังไม่มีตัวอักษรใช้สื่อสาร มีการตั้งถิ่นฐานอยู่ตามถ้ำหรือเพิงผา หาดพิซและสัตว์กินเป็นอาหารไปวัน ๆ จนกระทั่งรวมตัวกันเข้ามาเป็นชุมชนเกษตรกรรมยุคแรกเริ่ม แล้วพัฒนาเป็นเมืองท่าหรือสถานีการค้า ซึ่งมีชื่อว่า ตามพรลึงค์ จนกระทั่งกลายเป็นชุมชนเมืองหรือนครรัฐที่รุ่งเรือง มีชื่อนครศรีธรรมราช ในพุทธศตวรรษที่ 18 เป็นนครศูนย์กลางแห่งพุทธศาสนาในคาบสมุทรมลายูได้ เป็นนครของปราชญ์หรือปुरुที่มีชื่อปรากฏในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช [3]

ดังนั้นการสร้างสื่อในการรณรงค์ให้เกิดการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชในรูปแบบแอนิเมชันพร้อมเสียงประกอบ จะทำให้สื่อมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจ เกิดความสนใจ เกิดการเรียนรู้

จากประสบการณ์ของบรรพบุรุษ และตระหนักถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ส่งผลให้เกิดการสืบสานศิลปวัฒนธรรม อย่างยั่งยืน

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช
- 1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ
- 1.3 เพื่อเผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูป

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เอกสาร

นครศรีธรรมราช เป็นเมืองโบราณที่มีความสำคัญทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และศาสนาที่สุดเมืองหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางไม่น้อยกว่า 1,800 ปี หลักฐานทางโบราณคดี และหลักฐานทางเอกสารที่ปรากฏในขณะนี้ยืนยันได้ว่านครศรีธรรมราช มีกำเนิดมาแล้วตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 7 เป็นอย่างน้อย จากประวัติศาสตร์อันยาวนานแห่งนครศรีธรรมราช สามารถประมวลได้ว่า “นครศรีธรรมราช” ได้ปรากฏชื่อในที่ต่าง ๆ หลายชื่อตามความรู้ความเข้าใจที่สืบทอดกันมา และสำเนียงภาษาของชนชาติต่าง ๆ ที่เคยเดินทางผ่านในระยะเวลาที่ต่างกัน เช่น ตามพหุเสียง ตามพหุเสียง มีพหุเสียง ตามพหุเสียง เกศวร โอลิง โพลิง เขียวหัว โลแค็ก สิริธรรมนคร ศรีธรรมราช ลิกอร์ ละคอน คิวคุดอน สุวรรณปุระ ปาณลิบุตร และเมืองนคร หากลำดับความเป็นมาของนครศรีธรรมราช จากหลักฐานโบราณคดี และประวัติศาสตร์ที่สืบค้นได้ในขณะนี้ พบว่ามีภูมิหลังอันยาวนานนับตั้งแต่ยุคหินกลาง ในราว 8,350 - 11,000 ปี จากหลักฐานมี การพบเครื่องหินที่มีตัวขวนยาวใหญ่ (บางคนเรียกว่าระนาดหิน) ที่อำเภอท่าศาลา ในยุคโลหะ ได้พบหลักฐานทางโบราณคดี คือ กลองมโหระทึกสำริด 2 ใบ ที่บ้านเกตุกาย ตำบลท่าเรือ อำเภอเมือง และที่คลองคุดตัน อำเภอดงนอกเมือง นอกจากนี้ในบริเวณพื้นที่อำเภอสิชลปัจจุบัน ยังมีร่องรอยโบราณสถาน และโบราณวัตถุเกี่ยวเนื่องในศาสนาพราหมณ์ ซึ่งมีอายุเก่าแก่ที่สุดในจังหวัดนครศรีธรรมราช เช่น พระพุทธรูปสำริด ศิลปแบบอมราวดีของอินเดีย และเศียรพระพุทธรูป ศิลปแบบคุปตะอินเดีย จากหลักฐานเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าในช่วงเวลานั้นนครศรีธรรมราชได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมมาจากอินเดียอย่างมากมาย ทั้งในด้านศาสนา ความเชื่อ อักษร ภาษา ประเพณี และการปกครอง จนกลายเป็นพื้นฐานวัฒนธรรมมาถึงปัจจุบันนี้ [4]

แอนิเมชัน คือ การวาดภาพเคลื่อนไหว โดยมีหลักการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ซึ่งมีความต่อเนื่องกันมาแสดงด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว หรือการจำภาพติดตา (Iconic Memory) ในสื่อภาพเคลื่อนไหวทุกชนิดจะมีจำนวนเฟรม (Frame Rate) มีหน่วยวัดเป็นเฟรมต่อวินาที (Frame Per Second) การสร้างแอนิเมชันที่จำนวนเฟรมต่อวินาทีสูง จะทำให้แอนิเมชันมีความลื่นไหลของภาพจะดูต่อเนื่อง สวยงาม ไม่ดูข้ามเฟรม หรือโดดเกินไป ถ้าจำนวนเฟรมต่อวินาทีต่ำจะทำให้แอนิเมชันดูกระตุก ไม่ต่อเนื่อง โดยปกติความเร็วที่ใช้เท่ากับ 24 เฟรมต่อวินาที โดยขั้นตอนในการสร้างแอนิเมชันมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำขั้นตอนการทำ และขั้นตอนหลังการทำ [5]

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณทิภา ธรรมโชติ [6] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ชุด ที่มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.00/83.53 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์หลังเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

กาญจนา ดงสงคราม และวรปภา อารีราษฎร์ [7] ได้วิจัยเรื่องการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษา ประวัติท้าวมหาชัย จังหวัดมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า 1) การตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ นำเสนอในรูปแบบ 2 มิติ มีความยาว 5.40 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอประวัติพระเจริณราชเดชวรเชษฐชัฎยพงค์ (ท้าวมหาชัย หรือกวด) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก และ 3) ครูให้การยอมรับต่อการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

นฤมล อินทธีรภัท และเจนจิรา โคตรสินธุ์ [8] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้การตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง ที่มีความยาวประมาณ 5-6 นาที ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณี โดยการสอดแทรกข้อคิดคุณธรรมอันดีและปลูกจิตสำนึกในเรื่องของการรักษาสิ่งแวดล้อม และ 2) ผลจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือการวิจัย

- 1.1 สื่อนรณรงคือนรุกรักษศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช
- 1.2 แบบสอบถามประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วน 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.837
- 1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วน 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.837
- 1.4 เว็บไซต์ยูทูป

2. กลุ่มเป้าหมาย

- 2.1 นักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในภาคการศึกษาที่ 2/2563 จำนวน 712 คน ข้อมูล ณ ปี พ.ศ. 2564
- 2.2 กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 257 คน ตามสูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่ [9]

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

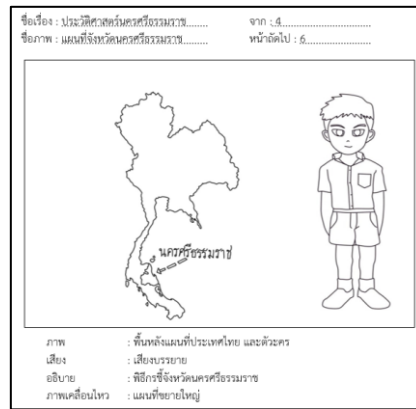
- 3.1 การพัฒนีสื่อนรณรงคือนรุกรักษศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาสื่อตามหลัก 3P โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 3.1.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (pre-production) เป็นการสร้างเนื้อหาของสื่อ ดังนี้

- 1) เขียนเรื่อง (story) ผู้วิจัยได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชจากเอกสารบทความวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยในการสร้างแอนิเมชันให้มีข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด โดยดำเนินการเขียนบทแอนิเมชัน และการสร้างผังแสดงขั้นตอน แบ่งออกเป็น 6 ตอน ตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐาน ตอนที่ 2 สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ ตอนที่ 3 สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงค์ ตอนที่ 4 สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยสิริธรรมนคร ตอนที่ 5 สมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา และตอนที่ 6 สมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์และยุคมณฑลเทศาภิบาล

- 2) ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากที่ได้แบ่งบทการเขียนสื่อนรณรงคือนรุกรักษศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครหลักเป็นคุณครู และนักเรียนทำหน้าที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ที่จะปรากฏอยู่ในการดำเนินเรื่องแต่ละบท การออกแบบตัวการ์ตูนจะใช้วิธีการย่อส่วนจากสัดส่วนของมนุษย์ โดยใช้พื้นหลังเป็นสถานที่ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้องค์ประกอบดูน่าสนใจ

3) ทำบทภาพ (storyboard) ผู้วิจัยได้นำบทที่เขียนขึ้นมาออกแบบบทภาพ หรือที่นิยมเรียกว่า “ฉาก” โดยที่แต่ละฉากจะร่างภาพลายเส้นสำหรับแสดงกรอบแนวคิดในการดำเนินเรื่อง กำหนดลำดับการปรากฏ ข้อความ เสียงประกอบ พร้อมคำบรรยายที่จะปรากฏในฉาก โดยมีตัวอย่างแสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ฉากแผนที่จังหวัดนครศรีธรรมราช

4) ร่างช่วงภาพ (animatic) เมื่อออกแบบฉากเสร็จแล้วจะนำฉากทั้งหมดมาจัดเรียง และใส่เสียงพากย์ของตัวการ์ตูนทั้งหมดของเรื่อง เพื่อกำหนดเวลา และการเคลื่อนไหวแต่ละฉากที่จะเกิดขึ้น รวมถึงกำหนดการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของตัวการ์ตูนแบบคร่าวๆ

3.1.2 ขั้นตอนการทำ (production) ผู้วิจัยจัดทำภาพตัวการ์ตูนต่างๆ ให้มีความสมบูรณ์ และสวยงาม ดังนี้

1) วางผัง (layout) ผู้วิจัยได้กำหนดมุมภาพ ตำแหน่งของตัวการ์ตูน กำหนดหลักการเคลื่อนไหว และการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวการ์ตูนในแต่ละฉากอย่างละเอียด ตลอดจนการเตรียมและทดสอบเสียง

2) ทำให้เคลื่อนไหว (animate) ผู้วิจัยได้สร้างให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามที่ได้วางผังไว้ โดยใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงแบบเคลื่อนไหว (motion tween) และการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (shape tween) พร้อมทั้งลงสีภาพให้สวยงามและแสดงอารมณ์ ยกตัวอย่างเช่น การลงน้ำหนักให้แสงของเงาจากพื้นหลังให้เหมือนจริงมากยิ่งขึ้น แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การสร้างภาพฉากประกอบ

3) ฉากหลัง (background) ผู้วิจัยได้สร้างฉากหลังปรับเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ต่างๆ ในเนื้อหา เพื่อช่วยให้องค์ประกอบอื่นมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม

3.1.3 ขั้นตอนหลังการทำ (post-production) เป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดทำเป็นสื่อ ดังนี้

1) การประกอบภาพรวม (compositing) ผู้วิจัยนำตัวละคร และฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน พร้อมทั้งปรับสีและทิศทางแสงเงาให้กลมกลืนกัน

2) ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) ผู้วิจัยได้ใช้ดนตรีบรรเลงประกอบในการบรรยาย ช่วยให้ผู้ชมสนใจและเพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น

3) การทดสอบ (testing) เป็นขั้นตอนหลังการผลิตที่ต้องตรวจสอบข้อบกพร่องข้อผิดพลาด และทำการแก้ไขและปรับปรุง ให้งานออกมาสมบูรณ์ก่อนจะนำไปสู่ขั้นตอนถัดไป

4) การประเมินคุณภาพ (assess the quality) การวิจัยได้ดำเนินการทดสอบคุณภาพของสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช จำนวน 3 ท่าน

3.2 ศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อออนไลน์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา

3.3 เผยแพร่สื่อออนไลน์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูบ

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ [10]

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

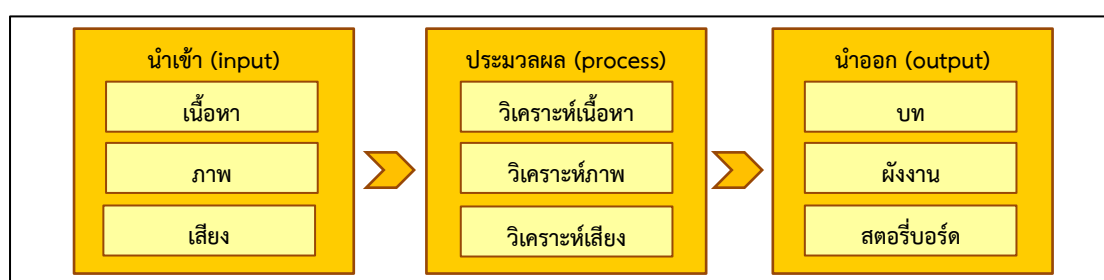
ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชตามขั้นตอนการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

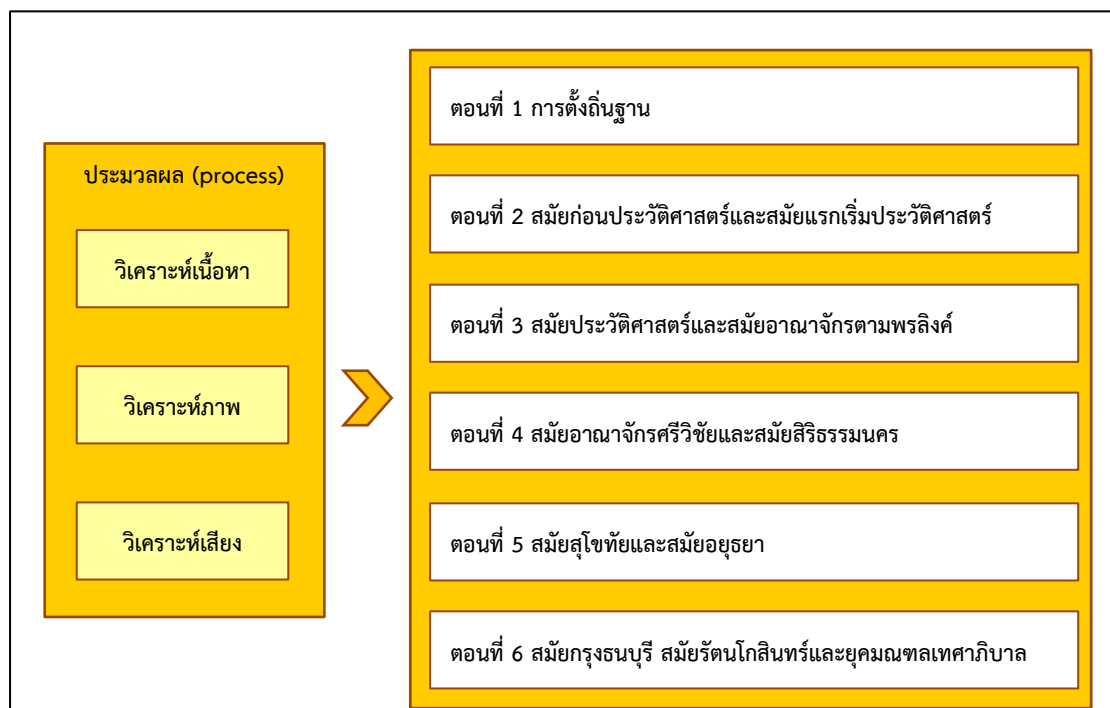
1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ได้ผ่านการนำเสนอจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปพัฒนาสื่อในขั้นตอนต่อไป โดยมีการสังเคราะห์องค์ประกอบของสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช แสดงดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนภาพการสังเคราะห์องค์ประกอบของสื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

จากภาพที่ 3 องค์ประกอบของสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ นำเข้า (Input) ประมวลผล (Process) และนำออก (Output) จากกระบวนการดังกล่าวได้เนื้อหาที่ใช้สำหรับการออกแบบสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐาน ตอนที่ 2 สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ ตอนที่ 3 สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงค์ ตอนที่ 4 สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยสิริธรรมนคร ตอนที่ 5 สมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา และตอนที่ 6 สมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์และยุคมณฑลเทศาภิบาล แสดงดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 เนื้อหาของสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

จากภาพที่ 4 เนื้อหาของสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ในกระบวนการประมวลผล โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ภาพ และวิเคราะห์เสียง ได้เนื้อหาทั้งหมด 6 ตอน ในแต่ละตอนจะออกแบบ และผ่านกระบวนการนำออกอยู่ในรูปแบบของบท ผังงาน และสตอรี่บอร์ด เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาสื่อในรูปแบบการตูนภาพเคลื่อนไหวสำหรับขั้นตอนต่อไป

1.1.2 ผลการพัฒนาสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช แบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น 6 ตอน โดยนำเสนอเกี่ยวกับตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐาน ตอนที่ 2 สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ ตอนที่ 3 สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงค์ ตอนที่ 4 สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยสิริธรรมนคร ตอนที่ 5 สมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา และตอนที่ 6 สมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์และยุคมณฑลเทศาภิบาล มีตัวละครนำเรื่องเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ในแต่ละสมัย โดยมีตัวอย่างแสดงดังภาพที่ 5



ตอนที่ 1 การตั้งถิ่นฐาน



ตอนที่ 2 สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์



ตอนที่ 3 สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงค์



ตอนที่ 4 สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยลพบุรี



ตอนที่ 5 สมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา



ตอนที่ 6 สมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์ และยุคหม่อมหลวงเพ็ญภิบาล

ภาพที่ 5 สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

จากภาพที่ 5 สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช นำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน ได้ผ่านการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ นครศรีธรรมราช และประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ ก่อนการเผยแพร่ผ่านยูทูบซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย เพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชแก่ผู้ที่สนใจ

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหา	4.25	0.68	มาก
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
1.2 การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.3 การแบ่งหมวดหมู่เนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
1.4 ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.5 เนื้อหาที่มีความทันสมัย	4.00	1.00	มาก
1.6 ภาษาที่ใช้ในแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
1.7 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.00	1.00	มาก
1.8 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ด้านภาพและเสียง	4.14	0.57	มาก
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	4.33	0.58	มาก
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	4.00	0.00	มาก
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรและสีตัวอักษร	4.33	0.58	มาก
2.4 ความเหมาะสมขององค์ประกอบในแอนิเมชัน	4.00	0.00	มาก
2.5 ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.00	1.00	มาก
2.6 การออกแบบกราฟิกหน้าจอสวยงาม	4.33	0.58	มาก
2.7 ภาพประกอบแอนิเมชันมีความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	4.00	1.00	มาก
3. ด้านเทคนิคและคุณภาพของแอนิเมชัน	4.27	0.46	มาก
3.1 ความยาวของแอนิเมชันมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.2 แอนิเมชันมีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
3.3 ความกลมกลืนในภาพรวมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.4 เทคนิควิธีการนำเสนอที่น่าสนใจช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.00	0.00	มาก
3.5 คุณภาพของแอนิเมชันจากการใช้งานผ่านสื่อออนไลน์	4.33	0.58	มาก
โดยรวม	4.22	0.58	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าระดับผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 เมื่อพิจารณาในด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ด้านภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 และในด้านเทคนิคและคุณภาพของแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชที่พัฒนาขึ้น ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 61.09 ซึ่งอัตราการตอบกลับมากกว่าร้อยละ 50 ขึ้นไปถือว่า อยู่ในเกณฑ์ดี [11] จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน และสรุปผล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.1 เนื้อหาเข้าใจง่าย และน่าสนใจ	4.13	0.33	มาก
1.2 เนื้อหามีความถูกต้อง	4.24	0.86	มาก
1.3 การออกแบบฉากมีความน่าสนใจ	4.14	0.35	มาก
1.4 การออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ	4.14	0.37	มาก
1.5 เสียงพากย์ของตัวละครมีความชัดเจน	4.20	0.40	มาก
1.6 เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.10	0.30	มาก
1.7 วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.15	0.36	มาก
1.8 เวลาของแอนิเมชันเหมาะสมกับปริมาณเนื้อหา	4.15	0.35	มาก
1.9 ผู้ชมจะได้รับประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.08	0.27	มาก
1.10 ความน่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวม	4.18	0.38	มาก
โดยรวม	4.15	0.43	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า เนื้อหาที่มีความถูกต้องมีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาเสียงพากย์ของตัวละครมีความชัดเจน และความน่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวมตามลำดับ

3. ผลการเผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูป

การเผยแพร่ผ่านยูทูปซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย จากการเผยแพร่ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม 2564 จนถึงวันที่ 11 มิถุนายน 2564 ได้ยอดวิว 168 วิว และยอดไลค์ 52 ครั้ง อย่างไรก็ตามในปัจจุบันนี้พฤติกรรมของผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สืบเนื่องมาจากเทคโนโลยีโดยเฉพาะสมาร์ตโฟนที่มีราคาถูกลง และสามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ง่าย เพิ่มความสะดวกสบายในการค้นหา พฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยีเป็นไปตามทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (Theory of Acceptance Model : TAM) ของเดวิส ที่แตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละบุคคล ซึ่งเกิดจากปัจจัยหลัก 2 ประการ ได้แก่ 1) การรับรู้ถึงประโยชน์ และ 2) การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี และมีความเชื่อมโยงกับทัศนคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และทัศนคติที่มีต่อการใช้งานเทคโนโลยีของบุคคลมีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้อินเทอร์เน็ตนั้น ดังนั้นการเผยแพร่สื่อผ่านยูทูปที่ประกอบไปด้วย ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และเสียงประกอบจึงมีความน่าสนใจมากกว่าตัวอักษรที่อยู่ในหนังสือ อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย และเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

อภิปรายผลการวิจัย

1. สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ประกอบด้วยตัวละครดำเนินเรื่องมีเนื้อหาทั้งหมด 6 ตอน ได้แก่ 1) การตั้งถิ่นฐาน 2) สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ 3) สมัยประวัติศาสตร์และสมัยอาณาจักรตามพรลิงค์ 4) สมัยอาณาจักรศรีวิชัยและสมัยสิริธรรมนคร 5) สมัยสุโขทัย และสมัยอยุธยา และ 6) สมัยกรุงธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์และยุคมหานครเสนาภิบาล โดยขั้นตอนการพัฒนาสื่อตามหลัก 3P คือ ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ ขั้นตอนการทำ และขั้นตอนหลังการทำ และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ สอดคล้องกับ วรณทิภา ธรรมโชติ [6] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้วิธีการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 ขั้นตอน สำหรับการสร้างสื่อดังกล่าว และผ่านการประเมิน

คุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากสื่อมีองค์ประกอบทางด้านเนื้อหา ด้านภาพและเสียง ด้านเทคนิคและคุณภาพของแอนิเมชัน ถึงแม้ว่าผลการประเมินทางด้านภาพและเสียงจะอยู่ในลำดับสุดท้ายแต่ผ่านเกณฑ์การประเมิน อยู่ในระดับมาก จึงส่งผลให้สื่อมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจ สอดคล้องกับ นฤมล อินทธีรักษ์ และเจนจิรา โคตรสินธุ์ [8] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง พบว่าผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต ซึ่งข้อเสนอแนะมีประโยชน์ในการนำมาปรับใช้สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ดังนั้นสื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง

2. การนำสื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราช ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาที่เรียนรายวิชานครศรีธรรมราชศึกษา พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสุขสถิต มีสถิตย์ และปิยวรรณ โกปาสอน [12] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นกรณีศึกษา “ผ้าย้อมครามสกลนคร” พบว่าผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ในด้านการใช้งาน ด้านเนื้อหา และการออกแบบ ตามลำดับ และสอดคล้องกับอัจฉริยพงศ์ จันทร์คลัง [13] ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ กลอนลำอีสาน โดยใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม พบว่าผลการประเมินอยู่ในระดับมากในด้านภาพและเสียง ด้านเนื้อหา และการออกแบบสื่อ ตามลำดับ ซึ่งมีผลการประเมินมีลักษณะใกล้เคียงกับงานวิจัย ดังนั้นสื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่สามารถนำไปเผยแพร่ได้

3. การเผยแพร่สื่อรณรงค์อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชผ่านยูทูบ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้นในอนาคตสอดคล้องกับพรชัย พงศ์พิพัฒน์ภักดี และธงชัย ศรีวรรณะ [14] เกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการรับชมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีโอเอซิสของผู้ชมภายในเว็บไซต์ยูทูบ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ (เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ) ที่ต่างกัน ส่งผลต่อความต้องการมีส่วนร่วมในการรับชมไม่ต่างกัน ผู้รับชมให้ความสำคัญกับเนื้อหาวิดีโอที่สามารถตอบสนองความต้องการตนเองทางด้านความบันเทิง หรือการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งยูทูบมีช่องทางในการรับชมที่หลากหลาย สะดวก รวดเร็ว สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทำให้สามารถเลือกรับชมวิดีโอตามความชอบได้ง่าย และสอดคล้องกับอรุณทัย พยัคฆพงษ์ [15] เกี่ยวกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีในการแข่งขันทางการตลาด ซึ่งเป็นศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ที่นำไปสู่พฤติกรรมกรยอมรับใช้เทคโนโลยีจริง ซึ่งได้นำเสนอให้ใช้เฟซบุ๊กเป็นอีกช่องทางในการเผยแพร่ สามารถนำสื่อในยูทูบมาเผยแพร่บนเฟซบุ๊กได้

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้จะมีการนำผลการวิจัยไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ระยะเวลาในการเผยแพร่น้อย ผลที่เกิดจากการรับชมสื่อจึงน้อยตามด้วย ดังนั้นในการวิจัยในครั้งต่อไปควรเน้นด้านช่องทางของการเผยแพร่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ได้แก่ เพื่อเพิ่มจำนวนผู้ชมในการเผยแพร่ความรู้ประวัติศาสตร์นครศรีธรรมราชที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ชมมากที่สุด อีกทั้งควรมีการสร้างเป็นช่องยูทูบ และอัปเดตข้อมูลที่เป็นสาระต่าง ๆ ในการสร้างฐานของกลุ่มผู้ชมในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- [1] ปฐม หงษ์สุวรรณ. (2557). ดงภูดิน: เรื่องเล่าศักดิ์สิทธิ์กับปฏิบัติการสร้างความหมายว่าด้วยสิทธิชุมชน. *Journal of Mekong Societies*, 10(3), 167-192. file:///C:/Users/Admin/Downloads/26766-Article%20Text-58924-1-10-20141223.pdf
- [2] สุนทรชัย ขอบยศ. (2562). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาฐานท้องถิ่นที่เข้มแข็งและยั่งยืน. *วารสารสถาบันพระปกเกล้า*, 17(2), 115-138.
- [3] วัฒนสาสน์ นุ่นสุข. (2556). ข้อเสนอแนะบางประการเกี่ยวกับการกำเนิดอาณาจักรนครศรีธรรมราช. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*, 6(6), 219-263.

- [4] สำนักงานจังหวัดนครศรีธรรมราช. (2564). *ประวัติศาสตร์ความเป็นมาจังหวัดนครศรีธรรมราช*. <http://www.Nakhonsithammarat.go.th/history.php>
- [5] สมรัก ปริยะวาที. (2560). *สร้างสื่อบทเรียน Multimedia Online 2D Animation*. ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- [6] วรณทิภา ธรรมโชติ. (2562). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารโครงการวิทยการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 5(2), 37-47. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/204220/158460>
- [7] กาญจนา ดงสงคราม, และ วรปภา อารีราษฎร์. (2561). การตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษา ประวัติท้าวผาห้าย จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 8(2), 127-139.
- [8] นฤมล อินทิกษ์, และ เจนจิรา โคตรสินธุ์. (2558). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ลอยกระทง. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 1(1), 6-10. <file:///C:/Users/Admin/Downloads/115086-Article%20Text-295605-1-10-20180312.pdf>
- [9] Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). Harper & Row.
- [10] Best, J. W. (1977). *Research in Education* (3rd ed.). Prentice Hall.
- [11] นิสาชล รัตนมณี, และ ประสพชัย พสุนนท์. (2562). อัตราการตอบกลับของแบบสอบถามในงานวิจัยเชิงปริมาณ. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธนบุรี*, 13(3), 181-188. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/trujournal/article/view/214077/148946>
- [12] สุขสถิต มีสถิต, และ ปิยวรรณ โปสาสอน. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษา “ผ้าย้อมครามสกลนคร”, *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 6(2), 31-39.
- [13] อัจฉริยพงศ์ จันทรคลัง. (2562). *การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ กลอนลำอีสาน โดยใช้การออกแบบแบบมีส่วนร่วม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. Mahasarakham University Intellectual Repository. http://khon.msu.ac.th/_dir/fulltext/fulltextman/full4/atchariyapong12643/titlepage.pdf
- [14] พรชัย พงศ์พัฒน์ภักดี, และ ธงชัย ศรีวรรณะ. (2564). การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการรับชมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมของผู้ชมภายในเว็บไซต์ยูทูบ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 26(3), 339-353. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jar/article/view/250152/171596>
- [15] อรุโณทัย พัยคณพงษ์. (2560). แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีในการแข่งขันทางการตลาด. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 11(25), 128-136. http://www.thonburi-u.ac.th/journal/Document/11-25/Journal11_25_11.pdf